

以理性的名义说"不"
互联网谣言的信与不信
国产单机游戏神秘大作
《优越奇侠传》全面介绍
04月上
本期特惠价
￥7.00
Popsoft
www.popsoft.com.cn
2012年 总第399期
大众软件®
电脑应用与娱乐的第一选择
梦想世界在线
www.henhaoji.com
梦想世界 搜索
终身免费
详情见P71
智者为王
谁与争锋
超具智慧的战斗系统
ISSN 1007-0060
特别策划：随身，留形——手机摄像头实用指南
重磅专题：播片好不好，电影要不要
新品初评：戴尔百度易Streak Pro D43手机/摩托罗拉XT320手机/华硕HD7970-3GD5显卡/三星700Z4A笔记本电脑
应用聚焦：走进微博辅助工具的新世界
前线地带：生化危机——浣熊市行动
中国游戏报道：D丝的心愿——被尘封的"仙剑五"故事
评游析道：娱了？还是愚了？
极限竞技：海涛教你打DotA——军团指挥官攻略
游戏剧场：无限世界之旷野（三）
ALAN WAKE
本期强档攻略
《心灵杀手》三重解读
多益网络
www.henhaoji.com
广州多益网络科技有限公司
官方网站：www.henhaoji.com（真的很好记） 客服热线：020-38029178 客服邮箱：mxgm@henhaoji.com



有了你，
我们将更完美！
欢迎加入《大众软件》的大家庭！
如果你喜欢摆弄软件、硬件、数码；
如果你熟悉IT业，常有所感；
如果你挚爱游戏，多有所悟；
如果你醉心打探、整理、分享信息；
如果你热爱写作，文笔出众；
最后——如果你喜爱“大软”，
欢迎加入我们！
前往应用组 10米
与Sting研究代码，与魔之左手共秀新品，
战斗在大软评测室……
10000公里
10米
前往娱乐组 10米
与8神经尽论三剑，与Fly捍卫部落，
寻觅Cross的游戏仓库……
前往中
挖掘“鬼畜眼镜”的幕后故事……



2012年度巨献
900K的Q版3D梦幻巨作
囧？萌？
萝莉？
傲娇？
正太？
神马？
腹黑？
魔之精灵
ONLINE
2012年4月11日萌动公测
★ Q版操作流
自由开放战斗模式，
技巧意识一个不能少，
Q版也走操作流！
★ 梦幻韩系画风
清晰可爱，
酷绚潮流造型千奇百怪，
享受时尚游戏画风
★ 精灵高自由
全开放式精灵天赋设计，
四大类别，双向选择，
两大脉络，十余项分支，
个性组合千变万化
★ 养成宠物多
百余种宠物，
趣味性养成从猛到萌，
千余种进阶变化造型，
玩转宠物图鉴魔法书
★ 活动全天候
农场、塔防TD、战场、竞技、
棋牌植入新体验，活动趣多多，
多重副本覆盖全天候
WWW.5AY.COM

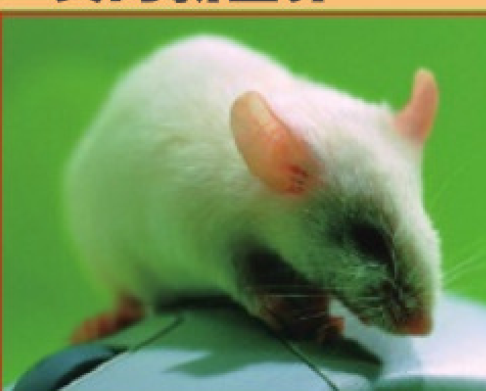
重点推荐

P18 特别策划
随身，留形
——手机摄像头实用指南



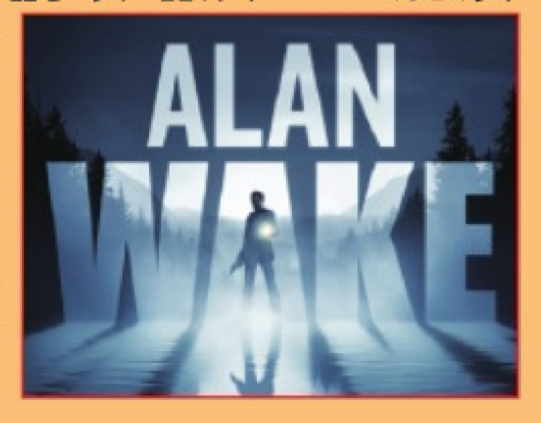
原先为彩信等应用准备的手机摄像头，已经远远超越了当初的设想，通过几款“街机”与传奇手机的实用测试，我们希望能更全面地了解它。

P48 应用聚焦
“微”所欲为
——走进微博辅助工具的新世界



字数限制太紧？让一条相同的内容同时在好几家平台上发布操作过于繁琐？倘若你对微博怀有以上这些抱怨，那么本期的文章一定可以满足你的需求。

P92 攻城略地
《心灵杀手》剧情攻略及三重解读



本作的出色之处在于剧情叙事手法的高超，它将电影、游戏和小说等艺术表现手段结合，使得游戏历程离奇曲折，悬念丛生，节奏明快，疾驰有序。

大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
广 东	蔡子楠	湖 北	姚晨光
河 南	刘 晓	河 北	韩 阁
上 海	胡文宁	湖 南	苏俊杰
甘 肃	黄 凯	贵 州	吴俊贤
云 南	张 超	江 苏	应兆臻
湖 北	朱熊华	山 东	罗寒冬
海 南	欧志华	江 苏	卞 策
广 西	马荣辉	云 南	王 涛
山 西	刘晓阳	湖 北	尹癸人
河 北	韩雨声	吉 林	马宪宾



▲赠送《大众软件》2011“双剑合璧”增刊一本



九合三国
搜索
3分钟上手 10分钟得天下
轻松到满级 天天享受3D国战
三国
WWW.9HSG.COM
游戏第五职业
神射
3月公测开启！
全新版本 魏 蜀 吴三分天下

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任）杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥
范锴 罗玄 黄利东 毋羽 赵博
本期责编 马骥
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年4月1日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

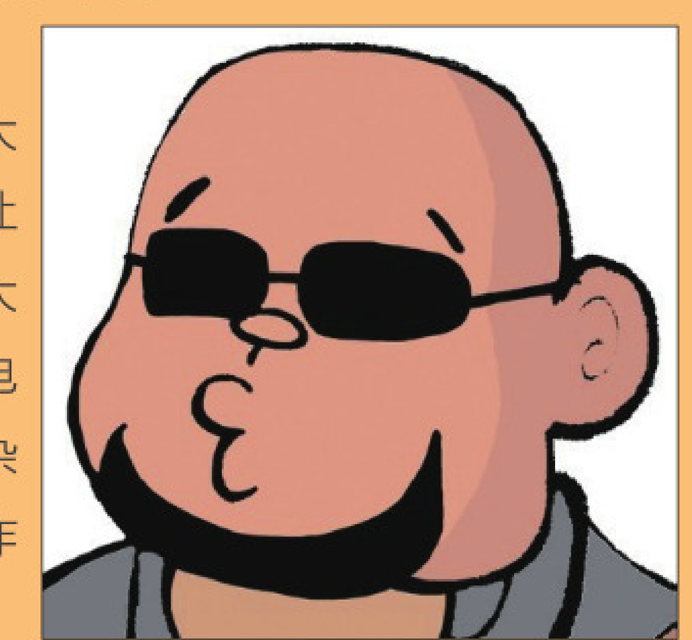
严正声明

《大众软件》杂志社与北京市报刊发行局签订了唯一邮发发行合同。北京市报刊发行局是国内唯一的《大众软件》发行渠道。近期一些网站打着本社名义，征订、邮发《大众软件》杂志，是对《大众软件》的侵权行为，严重干扰了北京市报刊发行局及本社的发行工作，造成了严重的后果！上述网站应立即停止征订、邮发《大众软件》杂志的行为，否则本社将用法律手段，维护《大众软件》权益。

特此声明。

《大众软件》杂志社

责编手记



看看本期的书脊，不知不觉间，“大软”的期数已经接近了400期的大关。在这个时刻回首一下往事，不禁让人感慨不止：早在第100期全彩的“大软”面市的时候，我还是个刚刚接触电脑没多久的毛头小子；等到第200期杂志上市的时候，我已经开始对“应试作文之外的文本写作”产生了初步认识；接下来当第300期杂志出现在书摊上的时候，我已经成为了“大软”的投稿者；终于，在第400期杂志即将登场的时候，我以编辑的身份坐在“大软”的编辑部里参与制作这本伴随我成长的刊物。从某种角度来看，我的从业史基本上就是一部周期较长的励志片——当然煽情指数肯定比不上好莱坞大片，这个我承认。

一本杂志之所以能够被读者认可，最重要的因素是什么呢？在我个人来看，“内容至上”始终是不能动摇的基础原则。一本杂志只有在可以让读者产生新收获，认为购买这本刊物物有所值的时候才会树立起品牌，而对于杂志本身来说，品牌的价值才是决定生存周期长度的关键要素。

除了即将到来的第400期杂志之外，在本期“大软”上市的时候还有另一件值得关注的国际大事——没错，那就是愚人节。遵循惯例，本期杂志的某篇文章依然是“纯属虚构无需较真”的内容，至于具体是哪个栏目的哪篇大作，大家不妨来自行猜测一下——当然，如果你的阅读习惯是“从后向前倒着翻”的话，这篇恶搞文章想必已经是通读完毕了，怎么样，今年的“惊喜”感觉如何？

本期责编：Enigma

中端双核新强者
戴尔百度易Streak Pro D43手机

■晶合实验室 魔之左手

在2700～3200元价位段，集合了大量设计各异的安卓双核手机，竞争已经非常激烈，而戴尔最新推出的百度易Streak Pro D43更是为这一价位投入了一枚重磅炸弹，激烈的搅动着战局。尽管并非是以移动数码设备著称的品牌，但戴尔在手机平板领域的几款产品的性价比还是受到了好评，那么这款产品在云概念的助力下，表现究竟如何呢？

戴尔百度易Streak Pro D43手机支持WCDMA/GSM/HSPA制式，也是联通定制机型之一，可享受存话费换手机或买手机送话费计划。它使用高通MSM8260双核1.5GHz处理器，内置1GB RAM和8GB ROM，象限测试成绩达2700分以上。其电池不可拆卸，由标准Micro USB接口充电，可连接电脑USB接口充电，由于正常使用频率下仅能维持1天半左右的续航时间，长时间外出时要考虑携带第三方外置电池。

后部800万像素后置摄像头带有LED补光灯，支持触摸点对焦和1080p全高清视频拍摄；前置130万像素摄像头可支持720p视频拍摄

Streak Pro D43手机目前只有沉稳的黑色版本，宽大的4.3英寸Super AMOLED屏幕分辨率为qHD（960×540），亮度和色彩表现都相当出色，支持4点触控，采用防刮抗磨的康宁Gorilla强化玻璃面板。其正面边缘有一圈金属色亮线，让整体轮廓显得较小。底部的Android操控键为触摸式，位置显得有些靠下，单手正常握持很难直接点击。背部采用柔软的肤质图层，带有防滑花纹，底部略微凸起，中央和底部分别有戴尔和百度的Logo

云存储、云计算、云服务等将网络和服务端巨大的容量和超高运算能力与手持设备的结合，是目前智能移动平台的发展方向。戴尔为这款手机选择的是基于Android 2.3的百度·易操作系统，提供更强的网络服务如百度搜索、百度空间、百度宝盒、百度ting云音乐播放器、易阅读书软件、百度地图、易商店等应用，并拥有100GB云存储空间。在界面和设置过程等方面，百度·易操作系统和标准Android系统略有区别，但并不会造成使用障碍，测试中也未发现软件兼容性问题

总结：

戴尔是一款主流价位双核大屏手机，配置全面，性能中规中矩，与百度的合作扩展了应用能力，联通定制机的身份则使其性价比更高。





D43重145g，厚度仅有10.25mm，加上特殊设计的侧面坡度，使其显得更为纤薄。侧面控制键与接口排布合理，易于使用。右侧中部软盖下的Micro SD卡和Micro SIM（小卡）接口并排在一起（左图），占用空间小，左侧上部带有静音拨杆（右图）

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： 戴尔（Dell）
上市状态： 已上市
售价： 2999元
附件： 数据线，便携式充电器，耳机、说明书等
咨询电话： 800-858-0888（销售热线）
推荐： 追求高性价比和大屏高分辨率的智能手机用户
相似产品： 魅族MX、摩托罗拉XT910 RAZR、HTC G18、三星i9100、天语W800等

三防小精灵
摩托罗拉XT320手机

■晶合实验室 魔之左手

摩托罗拉ME525 Defy在国内的火热掀起了三防手机的热潮，也让摩托罗拉尝到了甜头，继处理器加强版ME525+外，最近被称为Defy mini的精简版XT320又来到我们面前。



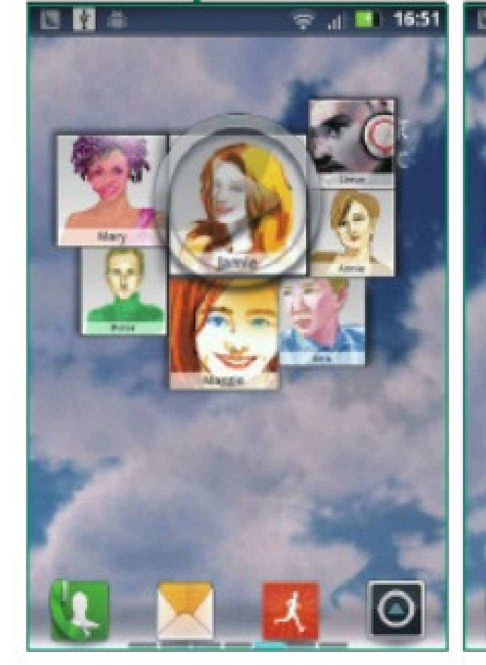
XT320采用3.2英寸480×320分辨率屏幕，支持两点触控，具有防水防尘防刮能力，屏幕上方带有30万像素摄像头。其外形与Defy非常相近，厚度与宽度缩小了约1mm，长度甚至增加了，重量微降至107g，不过采用较小的屏幕后，底部Android控制键位置上移，更适合手小的用户。其背部带有300万像素摄像头及LED补光灯，包覆式后盖整体感更强，下部略微翘起，带有后盖锁。

后盖安装非常紧密，取下后可看到电池周边带有一圈橡胶条，加强这一部位的防水能力。它配置的电池容量比Defy更高，且处理器和屏幕配置更低，使其在正常使用频率下，可以提供两天的续航能力



侧面USB接口和耳机接口仍然由紧密的橡胶盖密封，以提供防水防尘能力

XT320提供了更有趣直观的通讯录、程序管理界面，并将“户外达人”应用程序安装在显眼的底部Dock中，其主界面为运动卡路里计算，并有4个快捷按键用于定义运动中的常用功能，如手电、相机、罗盘、定位、紧急呼叫等



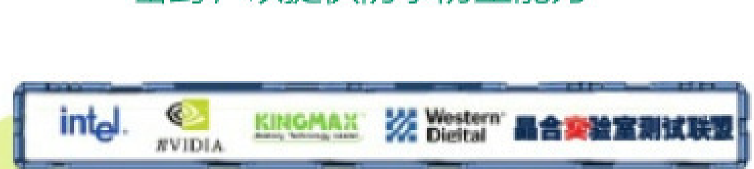




这款手机采用Android 2.3.6系统，600MHz处理器，内置512MB RAM和512MB ROM，支持联通WCDMA、GSM通讯网络标准以及WiFi、蓝牙无线技术。

总结：

相比于Defy手机，XT320面向的是更具活力且更年轻的用户，其配置虽然较低，但足以满足相应用户的需求，并且可提供这些用户更在意的轻巧外形、舒适操控和长待机时间，当然还有更低的价格。



炫目度： ★★★★
口水度： ★★★☆
性价比： ★★★★

厂商： 摩托罗拉（Motorola）
上市状态： 已上市
售价： 1558元
附件： 充电器、电源和数据连线、说明书等
咨询电话： 400-810-5050（服务热线）
面向用户： 喜爱运动的年轻用户、大中学生
相似产品： 索爱ST17i、ME525 Defy等



跨越巅峰
华硕HD7970-3GD5显卡

■晶合实验室 魔之左手

南方群岛（South Island）核心作为AMD近几代来最大规模的架构变化，又一次成为显卡升级的先锋，发布时间远远早于对手，成为2012年初市场上唯一的新一代DX11显卡。华硕HD7970就采用了这一核心的旗舰级产品——Radeon HD 7970芯片。

南方群岛核心的设计重点是解决之前AMD显卡流水线数量巨大，但效率偏低的问题。这是集众多首创于一身的产品，即首款28nm制造工艺显示芯片、首次支持DirectX 11.1、首个支持PCI-E 3.0标准的显卡等等，因此也被称为下一代图形核心（Graphics Core Next），简称GCN。在本刊前几期的文章中多次提到，南方群岛和Radeon HD 7000系列新品并不能划等号，这一核心仅提供了3个系列产品——最高端的Tahiti、次高端的Pitcairn和中高端的Cape Verde，均采用热带岛屿/群岛的名称作为代号，发售型号则分别为HD 7900/7800/7700系列。

Radeon HD 7970作为AMD新一代单核旗舰产品，其核心代号Tahiti即国内用户最为熟悉的塔希提（或称大溪地）群岛，拥有2048个流处理器，被更合理的分为32个计算单元，与8个后端渲染器和双几何引擎相连，而不再是之前产品那样成百上千个分散化的流水线。它还拥有6个64bit显存控制器，配置共384bit位宽的3GB GDDR5显存。

Radeon HD 7970核心架构


可使用多种多屏安置方式

它支持宽域2.0，可通过DisplayPort 1.2接口连接6个显示器，支持3屏3D显示，可输出多重独立音频流，不仅支持多个显示器同时发声，而且音频可跟随视频的移动，在多个显示器之间自动切换，即DDM定向音频技术。另外它支持多种超大分辨率规格，以适应不同方式排列的多显示器阵列，并改进了主桌面、任务条的显示方式。此外Radeon HD 7970还提供了速度更高的3GHz高速HDMI连接方式、HD3D立体显示技术、多显卡交火技术等。

随着AMD对异构计算开发的深入，其显卡的通用计算能力也在得到加强，新一代显示芯片将带有AMD应用程序加速功能。在视频方面，新核心提供了VCE视频编码引擎，与处理器配合可获得出色的视频转换速度。另外它还拥有Steady Video 2.0视频优化技术以及更强的OpenCL性能。

南方群岛核心的功耗管理也有很大的进步，其零核心功耗技术可在空闲时将核心功耗降至1W，全卡功耗2～3W，并将风扇降速乃至停止，改变独显平台空闲时功耗和噪声都过大的问题（参见本刊2011年11月下旬刊《晶合实验室报告第三期——了解功耗的那点儿事》）。在4显卡交火系统中，空闲状态下的总体功耗也将低于20W，且进行2D桌面操作时，只有一张卡处于活动状态，其风扇转速也会大大降低。

本次测试的华硕HD 7970基于公版设计，保留了手动切换拨杆的双BIOS配置、经过改进的大直径风扇等外部设计，其导热腔等内部设计也有所改进。这款显卡采用8Pin+6Pin外部电源接口，双插槽封闭式散热系统，最大功耗300W，核心/显存频率达到925MHz/5.5GHz，显存带宽达到264GB/s。

华硕华硕HD 7970配备了2个小型DisplayPort接口，1个HDMI接口，以及一个DVI接口，喜欢传统的DVI双显示器配置的用户可通过其附带的HDMI-DVI转换线扩展。这款显卡长度和前几代一样，达到了30cm量级，最好选择





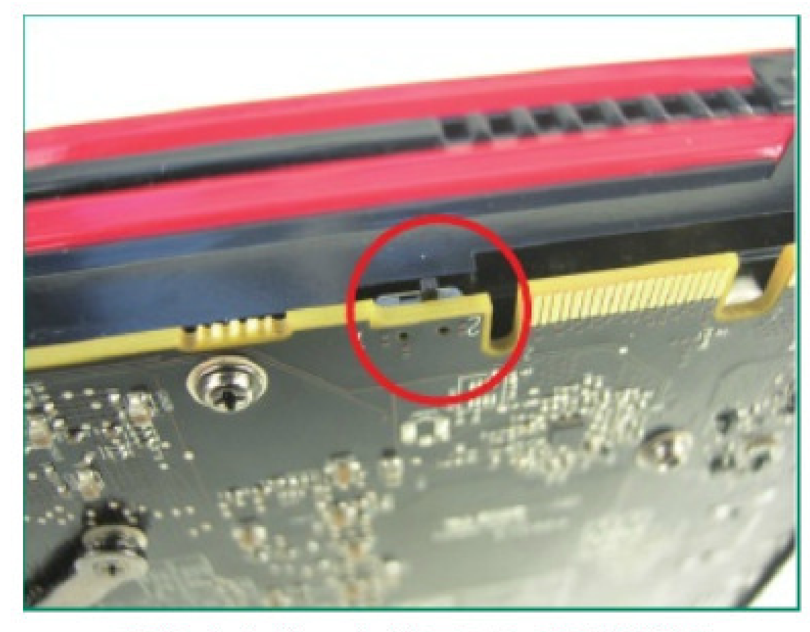
这款显卡可在全高清分辨率和最高画质、8倍抗锯齿设置下轻松挑战目前所有3D大作，为玩家提供流畅的游戏帧数，并具备了以多屏超高分辨率游戏的性能保证。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售价：4999元
附件：电源转换线、交火数据线、驱动光盘、说明书等
推荐用户：发烧级玩家、高端DIYer
咨询电话：400-600-6655（购买咨询）
相似产品：微星R7970-2PMD3GD5、蓝宝Radeon HD 7970等

中塔以上级别的机箱配合使用。

在测试中我们采用Intel i7-3960X处理器、Intel DX79SI主板、四通道KingSton DDR3 2400内存、希捷7200.12 1TB硬盘。操作系统为64位Windows 7简体中文旗舰版，安装最新INF驱动和华硕自带显卡驱动。


顶部交火接口旁的双BIOS切换拨杆

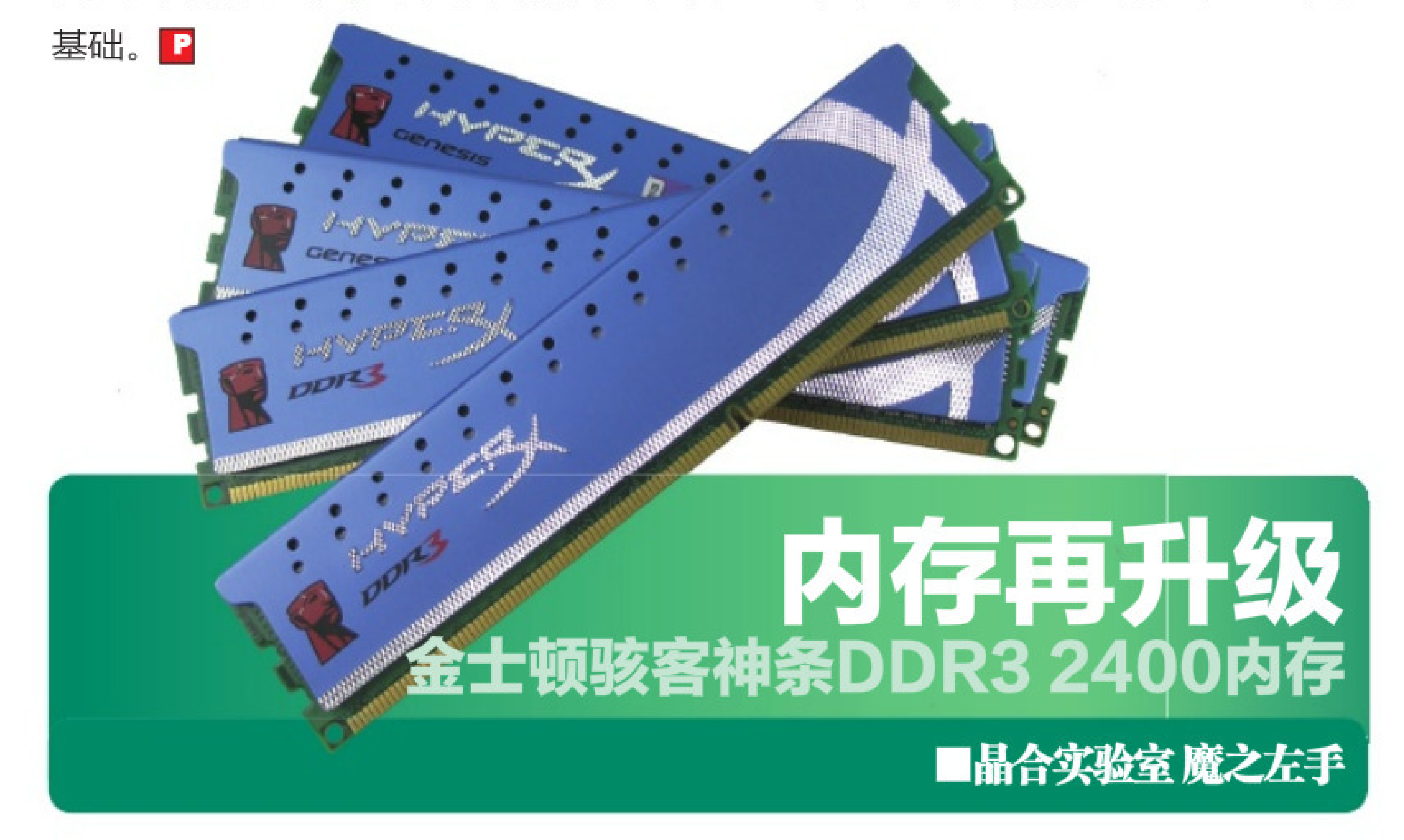

输出接口配置

在测试中，这款显卡的2D与3D状态功耗相差达到290W，桌面操作时全平台功耗仅有91W左右，甚至低于上一代次高端显卡的100W水平，不过在全速运行时，其功耗、发热和风扇噪声还是相当可观的，背部GPU针脚区温度达到78℃。

测试项目	项目（设置）	RADEON HD 7970
3DMark11	总分（Performance）	P8003
	总分（Extreme）	X2744
3DMark Vantage	总分（High）	H24614
	GPU（High）	23241
Unigine Heaven Benchmark 2.5	1920×1080 最高画质8×AA	39.9fps
	1920×1080 最高画	68.9fps
Dirt尘埃3	1920×1080 最高画质 8×AA	87.77fps
	1920×1080 最高画质	96.79fps
失落星球2	1920×1080 最高画质 8×AA	65.8fps
	1920×1080 最高画质	88.2fps

我们还参考测试了Rage狂怒，并以迅雷转码尝试进行了视频编码测试。在全高清分辨率和最高画质、关闭全屏抗锯齿与8倍全屏抗锯齿设置下，Rage的最高帧速和平均帧速很接近，均为69/62fps左右，最低帧速则为51fps和44fps。迅雷转码虽然并未宣称对AMD新显示核心进行了优化，但在开启NVIDIA CUDA加速的情况下，其转码时间为1分25秒，比配置NVIDIA GeForce GTX 570时还快10秒。

AMD新一代显卡将不会替代目前的Radeon HD 6000系列，而是补充各档次的空间，也就是说Radeon HD 7970实际被特意设置为性能略低于Radeon HD 6990双核旗舰，并将毫无疑问的会有相应双核型号推出。超级玩家可以继续攒银子等待双核旗舰，而对超频爱好者而言，有降频限制性能之嫌的7970，更是超频的好平台，官方公布其实际运行频率可达1GHz，华硕也配置了相应的频率监控、调节软件，甚至还有加强了散热的华硕HD7970 DirectCu Ⅱ TOP型号可选。P



内存再升级
金士顿骇客神条DDR3 2400内存

■晶合实验室 魔之左手

金士顿的骇客神条是相对高端的产品，频率总是走在其他产品的前面。随着Intel四通道酷睿至尊和AMD超频版APU的上市，它们对内存数据带宽和工作频率的高要求，使4通道DDR3 2400内存成为最适合的高端超频搭档。

测试项目	项目（设置）	DDR3 2133	DDR3 1333
SiSoft	内存带宽	43GB/s	30.833GB/s
3DMark11	总分（Entry）	E9680	E9584
wPrime	1024M位	320.301秒	321.701秒*
Super π	8M位	47.312秒	49.981秒*

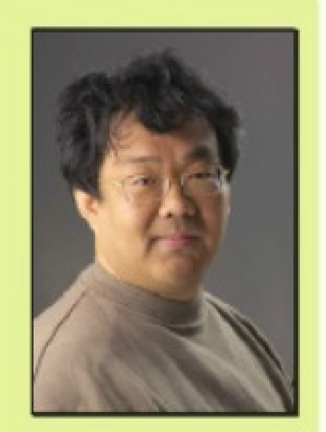
注*：此项得分数字越低越好，其他则为越高越好

这款套装规格为2GB×4条，整体做工很规整，金手指镀层紧密厚实。我们在Intel i7-3960X处理器+DX79SI主板平台上进行测试，操作系统为64位Windows 7简体中文旗舰版，安装最新驱动。测试中对内存、处理器、芯片组的电压设置很保守，这款内存可直接稳定运行在2133MHz频率下。

即使是酷睿至尊版也无法完全消化2GHz加4通道带来的巨大内存带宽，很多项目的提升幅度远没有带宽提升幅度大，不过它还是为未来的各种应用打下了坚实的基础。P



可将内存带宽提升至新水平，特别适合英特尔酷睿至尊系列。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：不详

厂商：金士顿（Kingston）
上市状态：即将上市
售价：不详
附件：说明书、质保证书等
推荐：选择新一代AMD、Intel高端或超频平台的DIY用户
咨询电话：800-810-1972（技术支持）
相似产品：海盗船、威刚、Kingmax等品牌的DDR3 2400内存产品

鱼和熊掌皆可得
三星700Z4A笔记本电脑

■晶合实验室 bluesky


比普通笔记本更薄的机身


隐藏得很深的散热出风口和扬声器

三星700Z4A是一款面向游戏影音用户的笔记本电脑。整机外观简洁，比常见的15英寸笔记本电脑要稍小，同时机身厚度明显较薄。

它选用混合硬盘，附带了8GB SSD，可加速常用软件及程序的启动。同时其扬声器和散热出风口也设计得非常巧妙，位于屏幕下方转轴处，关闭顶盖时无法看到，只有在整机运行时才可发现。不过这样一来对整机散热稍显不利，长时间运行游戏后能明显感觉到掌托等发热。它采用耳麦合一接口而非常见的耳麦分离设计，加上分离式光驱等设计，使其侧面开口较少，整体感更强。

理论测试表明整机进行游戏影音等应用不在话下，比较意外的是Windows 7体验指数中，游戏图形得分只有6.1分，但3DMark等软件测试结果表明独显运行正常，游戏性能不受影响，Radeon HD 6750M可在屏幕最高分辨率下流畅运行中档3D游戏，但玩大型DX11游戏时还是需要降低特效或分辨率设置才能保证足够帧速。在Samsung优化模式下，电池续航能力大约为4.5小时。P

项目	参数
处理器	Intel酷睿i5-2430M（双核四线程2.4GHz，睿频3.0GHz）
芯片组	Intel HM65
内存	4GB（单条DDR3 1333MHz）
显示屏	15英寸（分辨率1600×900）
硬盘	750GB 5400rpm（8GB SSD）
显卡	Intel HD3000+AMD Radeon HD 6750M 1GB显存
网络	支持802.11b/g/n无线协议、1000Mbps以太网卡、蓝牙3.0
光驱	吸入式Super-Multi 刻录机
接口	USB 2.0、USB 3.0×2、VGA、HDMI、耳机/麦克风接口、RJ45、电源接口、4合1读卡器
摄像头	130万像素
尺寸	350.4mm×230.1mm×23.9mm
重量	2.2kg，旅行重量2.7kg
操作系统	64位Windows 7家庭高级版
电池	65Wh锂电池
其他	随机软件、说明书等

项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	2261
Windows 7体验指数	处理器	7.0
	内存（RAM）	5.9
	图形	4.6
	游戏图形	6.1
	主硬盘	5.9
3DMark Vantage	3DMark Score	P5456
	GPU Score	4974
	CPU Score	7757
3DMark 11	3DMark	P1295
	图形分数	1174
	物理分数	2931
	结合分数	1221
Cinebench R11.5（x64）	OpenGL	8.02fps
	CPU单核	1.18pts
	CPU多核	2.31pts
	MP Ratio	1.95×
Fritz Chess Benchmark	步数	4612
*LinX 0.6.4	GFlops	25.9917
失落星球2	1600×900，High画质	12.2fps
生化危机5		48.4fps
街霸4		68.31fps

*LinX得分取自所有20次测试中分数最高的测试得分

注： 所有测试项目得分均为越高越好。Windows 7体验指数最高为7.9分。





本机纤细的机身以及大尺寸键盘可方便用户的携带和操作，同时高清屏幕能带来更细腻的显示效果，游戏影音性能也都相当不错。

炫目度： ★★★★
口水度： ★★★★
性价比： ★★★

厂商： 三星（Samsung）
上市状态： 已上市
售价： 9299元
附件： 电源适配器、说明书等
客服电话： 400-810-5858（咨询热线）
推荐： 追求便携性和优美外形的游戏影音用户
相似产品： 戴尔XPS 15（XPS15D-539），MSI微星GT683DX-872CN等



身体就是手柄
永新视博3D手势识别游戏系统

■晶合实验室 魔之左手

Wii和苹果手机激活了体感操控时代，Kinect则让体感操控进入了一个自由的新时代，玩家可以不用任何辅助器具，直接用身体控制游戏人物的动作或进行其他操控。既然与PC硬件同源的XBOX360能使用Kinect，那么PC能不能使用呢？答案是肯定的，Kinect在PC端的应用已经浮上水面，而利用普通摄像头进行的简单体感游戏更是早就出现，只是由于其结构限制，图像缺乏纵深感，所以对动作的识别仅限于平面影像，应用能力有限。那么是否有摄像头可支持类似Kinect在PC端的应用呢？永新视博的新产品也给了我们肯定的答案。

从外观上看，永新视博的体感游戏系统与Kinect非常相似，不过外形更小巧，前部带有深度感应摄像头加80万像素RGB（彩色）摄像头。它使用标准USB连接线，不仅可连接PC，还可应用于智能电视机或智能机顶盒中，如永新视博Joycenter智能机顶盒，在我刊2010年9月下旬刊的新品初评栏目中曾做过介绍。

从正前方可以看出，这款产品两侧的深度感应摄像头间距与人眼宽度非常相似，可形成最近似于人眼的立体效果。它们采用弱红外光线对前方物体进行扫描，在光线阴暗的情况下也可探知物体的轮廓和移动，且不易被日常照明光或日光干扰。其中央的摄像头能够拍摄普通彩色图片，可作为自定义游戏角色头像等，当然也可作为普通摄像头进行视频聊天等应用。

目前永新视博为其配套了切水果和运动系列等多款游戏，并可支持Windows鼠标模拟。切水果游戏与普通PC版画面相同，通过手部控制挥刀动作，让玩家体验到真正的“斩杀”快感。运动系列包括足球、滑板、伞降、壁球、拳击等多个项目，更体现其性能，可直接识别并追踪人体20个左右的关节点，例如滑板项目通过追踪肩部、腰部、膝盖的位置以确定滑板方向，在一些花样要求中，还同时识别跳动、扬手等动作，无论动作大小快慢，摄像头都可快速准确的识别。

永新视博体感系统较高的识别率和三维识别能力，不仅可用于游戏或日常操控，还使《少数派报告》《捍卫机密》等科幻电影中的3D操控成为现实，当然更强的功能还有待今后的深度开发。



与Kinect（上）尺寸对比



正视图可看到两侧深度感应摄像头的镀膜



很快习惯操作后，切水果就可取得不错的成绩



人体识别初始化状态，需要做出画面要求的动作

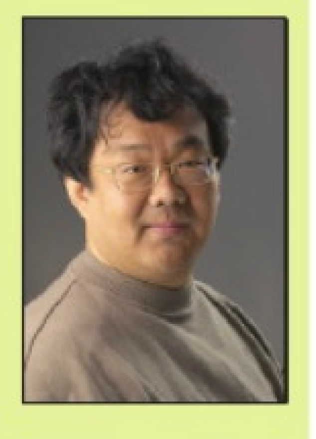


足球游戏对腿部多点进行识别，可射出不同角度、力度、弧度的球



伞降游戏的图像比较华丽





这是一款相当有趣的体感设备，身上不需要任何辅助设备就可操控PC或机顶盒内容。

炫目度： ★★★★
口水度： ★★★★☆
性价比： 不详

厂商： 永新视博（NOVEL SUPERTV）
上市状态： 即将上市
售价： 不详
附件： 不详
咨询电话： 010-6297-1199（咨询电话）
推荐： 家庭娱乐和智能机顶盒用户
相似产品： 微软Kinect等



用理性的名义说“不”
——互联网谣言的信与不信

■北京 英格玛

引子

“使用过电脑之后，脸上会吸附不少电磁辐射的颗粒，因此要及时用清水洗脸，这样将使所受辐射减轻70%以上。因此，用完电脑后一定要洗脸，而且一定要使用我们××牌皮肤护理霜。在电脑旁摆一盆仙人掌，也可以吸收辐射。”

——一则曾经在各大微博广泛流传的传说

“外国人根本不吃小龙虾。这种小龙虾对有毒水体具有极强的适应能力，喜食腐尸，即便铅、汞、锰、铬和砷等毒素在体内积聚达到正常值的几百倍也不会影响生存，因此是典型的‘毒物’。二战期间，入侵中国的日军生化部队因为要处理大量的尸体，想到了当时日本在国内随处可见的克氏原螯虾（小龙虾的前身），经过一系列的基因改造，克氏原螯虾被成批运到日军驻地，担任起水体清洁的工作。”

——另一条曾经令无数热血青年愤慨不止的网络传言

“这看似冰激凌的东西据说是通过机器分离后的鸡！传说这里面包括了一整只鸡（鸡头，鸡肉，鸡骨，鸡内脏等）。传说中，为了防止生细菌，它平时会浸泡在氨水中；为让它更美味，会加各种人工添加剂；为让它的颜色正常些，会添加人工色素。”

——这则传闻曾经让无数青睐麦当劳的快餐爱好者闻之色变，它的来源同样是微博

一 谣言的诞生

日益发达的互联网彻底改变了我们获取信息的方式。无论是形式较为传统的BBS还是近年来广为流行的微博，每当我们打开这些“人人都可以参与其间”的信息媒介传播平台，映入眼帘的都是铺天盖地真伪难辨的言论浪潮，眼花缭乱之余不禁让人心生疑惑：我们到底应该如何判断这些消息是真是假呢？

按照以往的经验，“谣言止于智者”似乎是个不错的选择——但是等等，在网络这个人与人之间的交流仅仅隔着“ID”这层面具的平台来说，情况似乎发生了点变化，请看：

“核辐射是甲状腺的天敌。人身上的甲状腺最怕核辐射。发生核辐射时，要保护脖子。用围脖护住自己的脖子。外出要穿长袖衣服，戴墨镜、戴口罩。回家要淋浴。尽量不要外出。”

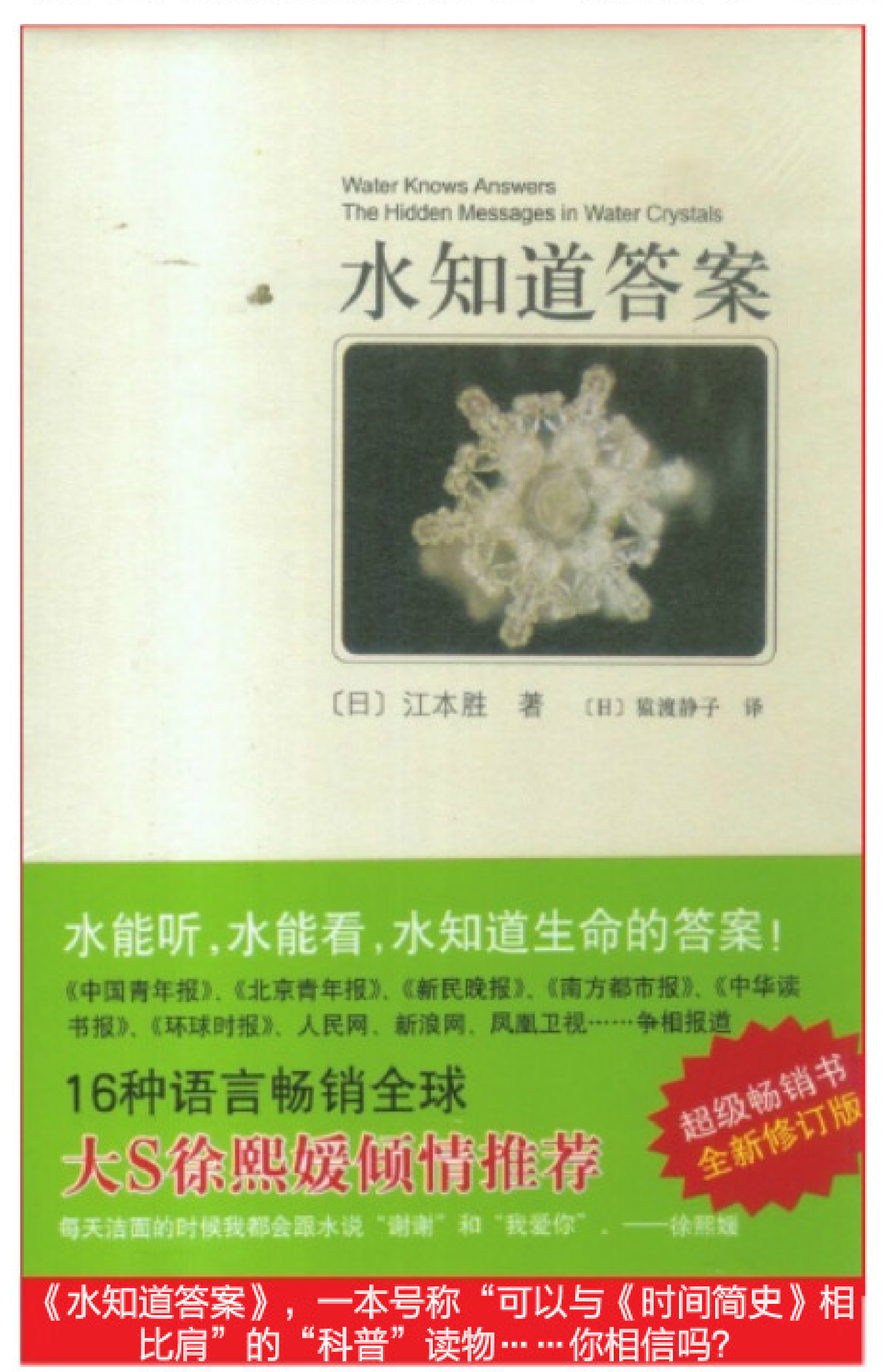
——这是出自著名作家“童话大王”郑渊洁先生笔下的一则言论

更有甚者，在超级链接可以让一个页面拥有无限信息内容的网络平台上，我们可以找到大量拥有充足“参考论据”的言论，其中最具代表性的例子莫过于“转基因阴谋论”和“水知道答案”这两个广为流传的争议条目：前者堪称是近年来互联网平台上最为热门的舆论焦点之一，争端一旦被挑起，论战的双方都可以列举出五花八门的论据进行抬杠，口沫横飞之际直接让无数不明真相的围观群众彻底陷入了不知

所措的境地；至于后者则可视作“互联网推动传统媒介言论传播并造成反向侵袭效果”的典型例子，其影响力不仅局限于网络用户口耳相传的交流，更在内容审核理应更为严谨的平面媒体上产生了新的回馈——曾经在2011年年末引起极大争议的“三碗米饭”报道就是最现实的例证。无论如何，面对这些纷繁复杂、各说各有理乃至于产生“不知所云”印象的网络言论信息，广大如坠五里云雾的围观者除了继续茫然不知所措，又能产生多少明智的论断呢？

这确实是个值得探讨的问题。

众所周知，作为兼具理性与感性的社会化生物，追逐“真实的解释”永远是人类的本性之一。隐藏在迷雾背后的答案无论是黑是白，探索的结果无论是“走投无路”的绝望还是“破而后立”的希望，“残酷的真相”永远要比“粉饰太平的谎言”更为诱人。事实上，正是由于这种可贵的品质存在，我们的社会才会舍弃愚昧与盲信走上一条理智的发展之道；也正是由于这种可贵的品质存在，在这个资讯传播极为发达的时代那些荒诞不经、耸人听闻的奇谈怪论才会多数沦为笑柄，无法掀起失控的乱流。然而，从另一方面来说，作为社会化的群体生物，我们必须承认距离“成为理想化的理性存在”这个目标依然有着很长的道路要走。至少在今天，迷信的落败并不意味着理性的全面胜利，越来越多的谣言谬论打着“自洽合理”的幌子接替迷信趁虚而入，用“似是而非”的姿态占据我们的视野并混淆我们的视线——这方面的例子可谓数不胜数，本专题引言部分所列举的全部言论都是极具代表性的互联网谣言谬论，没错，它们都是彻头彻尾、如假包换的谎言。



《水知道答案》，一本号称“可以与《时间简史》相比肩”的“科普”读物……你相信吗？

现实就是让人如此困惑：我们每个人都清楚，颠倒黑白扭曲事实的谣言谬论不妥，但为什么还会有人乐此不疲地编造这种谎言？为什么还会有那么多理应成为舆论引导者的“公共知识分子”“公民意见领袖”和“公众发言人”成为推动谣言扩散的生力军？作为谬论浪潮被动的影响者，虽然我们的个人经验不见得可以事无巨细条理分明地分辨每一条谎言，但在理性的指引下至少应该可以遏制谣言肆无忌惮地传播——但事实又是如何呢？无论是论坛、社交网站还是微博平台，放眼望去各种美其名曰“真相大白”“独家揭秘”实则纯属掺杂胡言乱语的言论俯首皆是，转载的次数与传播的规模更是无法估算——这究竟是为什么？难道我们仰仗的“理性”实际上也是不堪一击的安慰剂吗？

互联网谣言谬论的诞生与传播是一个非常复杂的过程，隐藏在整个流程背后的推动力量不仅仅是“别有用心的阴谋诡计”，更有巧妙的群体心理效应在发挥着作用——首先，让我们来看看“谣言的诞生”：和所有的谎言一样，网络谣言的诞生理由不外乎“一知半解”和“有利可图”。与传统的媒介相比，互联网无论在开放性还是便捷性上都要优越太多，许多原本只会停留在专业研究领域中的名词和理论开始毫无保留地出现在公众的面前，作为接收方的网民大众在大开眼界之余，面对这些“知其然不知其所以然”的概念很容易产生迷惑与不安，继而开始用自己熟知的传统理论与印象来解释这些并不熟悉的新认识。可想而知，在这个过程中不可避免会发生曲解与误读——前文中提到的“洗脸与摆放仙人掌可以减少使用电脑时遭受的辐射”“小龙虾是侵华日军制造的水体净化生物”和“利用不卫生的手法制备并含有大量有害添加剂的鸡肉泥”就是很有代表性的范例：在公众的普遍认识中，“辐射”就是由细小的颗粒状放射性物质散发的致命射线，通过“洗涤”的方式去除这些有害的粉尘完全符合传统的思路，而对于仙人掌来说，作为能够在恶劣环境中生存的盆栽植物典范，“能够抵御紫外线辐射=能够抵御辐射”的演绎也是合乎情理的，当然是否符合现实就是另回事了；“侵华日军的生物武器部队”恐怕对于绝大多数国人来说都不陌生，鉴于其恶名昭彰，“这群丧尽天良的东西无论搞出什么怪物都不奇怪”想必是国内大众最直接的印象结论，只需发挥想象力展开一点“合理的创作”，那么“小龙虾=出自侵华日军之手的生化怪物”也就变成了被大众接受的“真相”；至于“制作手段毫无卫生规范可言的鸡肉泥”则是与“洋快餐=垃圾食品”的舆论内容，以及“制作洋快餐炸鸡食品的生鸡都是多腿多翅的怪物”这种流传已久的谣言有着密切的关系，尽管后者在近年来已逐渐失去耸人听闻的效果，但并不影响公众对麦当劳和肯德基这些舶来品牌快餐继续产生猜忌与质疑，因此看到这种无论形状还是颜色都很陌生的鸡肉制品立刻会如临大敌也属意料之中。总之，“用自己熟悉的理论来对陌生的概念进行‘想当然’的解释”是大众化谣言诞生的最重要原因之一，虽然看似荒唐，却也是让人无可奈何的现实。

除此之外，在这种“源自无知”的谣言成型的过程中，各种拥有正面评价的互联网“名人”未能阻止谬论传播扩散并不是什么值得介怀的问题。实际上，留意一下“谣言止于智者”这句名言便不难发现，“智者”其实是个定义非常模糊的名词。在当今这个社会分工越发明细、技术理论越发复杂的时代，传统印象中的“全才”式“智者”早已不复存在，大部分名副其实的互联网“名人”仅仅是在他们擅长的领域中取得了出类拔萃的成就，面对自身并不熟悉的理论与问题，他们的理解水平程度与我们并无差异。另外，如果统计一下这些制造过错误言论的“名人”真实的身份，可以发现科研从业者占据的比例并不高，这就是思考方式差异造成的结果。

谣言解密——那些值得了解的事实

谣言的传播就像病毒的扩散，如果没有及时采取合适的手段进行处理，很容易就会发展成为彻底失控的局面。幸运的是，揭穿如今流行于网际的大部分谣言谬论其实并不困难。即便无法一步到位利用现成的答案粉碎那层虚伪的躯壳，我们依旧可以抽丝剥茧撕掉谬论的画皮，让正确的“真相”重新展现在所有人的面前。

接下来，就让我们来看看本期专题引子部分列举的谣言背后的事实：



把这么一盆全身长刺的东西放在电脑前触手可及的位置上……除了“时不时刺人一下直接缩短使用电脑的时间”之外，很难看出还有“减少辐射”的功效

①“洗脸与摆放仙人掌可以减少使用电脑时遭受的辐射”——电脑的辐射主要来源于内部的各种带电电路，本质上属于电磁辐射而非核辐射，不会产生放射性颗粒，因此“通过洗脸来清除放射性微粒”并无理论依据；老式的CRT显示器会产生微量的紫外线，但强度并未超过人体承受的上限——这是产品安全指标所规定的内容。而对于液晶显示器来说，液晶屏幕组件本身是不会产生辐射的，屏幕背后的灯管严格来说倒是一种辐射源，不过实际的辐射强度与普通的小型日光灯管相比并无差异，无须多虑；至于摆在电脑附近的仙人掌，考虑到电脑散发的电磁辐射方向各异强度不一，一盆作为摆设的植物又该如何天衣无缝地展开屏蔽呢？而且电磁辐射毕竟不是空气中的二氧化碳，不可能被绿色植物当做光合作用的原料进行吸收，传统经验中的“绿色植物净化空气”理论在这里行不通。

结论：从内容上来看，这条传言属于典型的“用传统经验诠释新事物产生错误最终导致谣言诞生”的示例。

②“小龙虾是侵华日军制造的水体净化生物”——小龙虾（克氏原螯虾）原产于美国中南部和墨西哥东北部地区，早在19世纪末就成为了当地食客青睐的佳肴，随后便作为贸易商品在全球范围内展开扩散。日本引入这种生物的时间是1927年，最初是作为养殖牛蛙的饲料来进行培育，虽然缺乏详细的文献资料来确定引进时间，但小龙虾登陆我国的最早位置是在南京市附近，时间则是在1930年左右。和葛藤、水葫芦这些大规模入侵物种相似，小龙虾拥有极为顽强的环境适应能力，可以在低氧与被污染的水体中繁殖生存，无形间就给人带来了“水越脏小龙虾活得越好”的印象——其他无法经受污染的水生生物大量减少，给小龙虾带来了充足的生存空间并扩大种群规模，因此造成这种错误印象并不意外。事实上，重度污染的水域同样会对小龙虾的生存繁衍造成威胁，而且尽管它对于重金属元素拥有一定的富集能力，但多数都会集中在鳃、内脏和甲壳这些部位，只要处理得当并不会轻易造成重金属食物中毒。最后，如今提到“生物工程”大多数有常识的朋友都会联想到“基因改造”，但实际上DNA双螺旋结构直到1953年才被生物学家提出，而基因工程技术直到20世纪70年代才逐渐开始在生物学领域展露头角，此时第二次世界大战早已熄灭了烽火。

结论：很明显，这条传言利用了公众的普遍印象来扭曲事实制造错误结论，最终除了对大排档的营业额和食客的胃口造成影响之外，什么好处都不会有。


“机器分离肉”的造型看起来确实有点让人倒胃口，不过它的真实成分没有什么好怕的

③“制作手段毫无卫生规范可言的鸡肉泥”——确实，这种形状让人很难产生好感的原料成分包含从鸡骨上刮下的肉屑、脂肪和骨头里的骨髓，然而并不包括鸡头和内脏这些令部分食客反感的部位。事实上，这种“敲骨吸髓刮净最后一丝肉末”的原材料早在20世纪60年代就开始在国外投产，1982年，美国农业部食品安全检验局正式宣布这种食材安全可靠。换句话来说，早在洋快餐进入国门之前，大洋彼岸的众多汉堡热狗爱好者就已经为我们做过了几十年的试吃实验，倘若真有问题的话，麦当劳和肯德基的招牌肯定不会像今天一样在全球遍地开花。另外，由于这种食材中包含比例较高的血色素，因此色泽上要比一般的鸡肉更深，同时为了防止含量同样不低的脂肪成分被氧化，因此添加的防腐剂也要多一些——不过像谣言中所说的“浸泡在氨水中”则未免有些夸张失实。总之，这种正式名称为“机器分离肉”的食材并没有想象中那么可怕，虽然高脂肪高热量与包含防腐剂添加剂的属性很容易让人介意，但说实话，即便是使用整块牛肉整只鸡腿鸡翅制造的快餐食品也不就是如此吗？

结论：制造这条言论的作者心态很容易理解，那就是“远离垃圾食品”。然而，过度的夸张曲解演绎最终让这则出于好意的传言最终变成了缺乏公允的谣言，实在是过犹不及，让人惋惜。

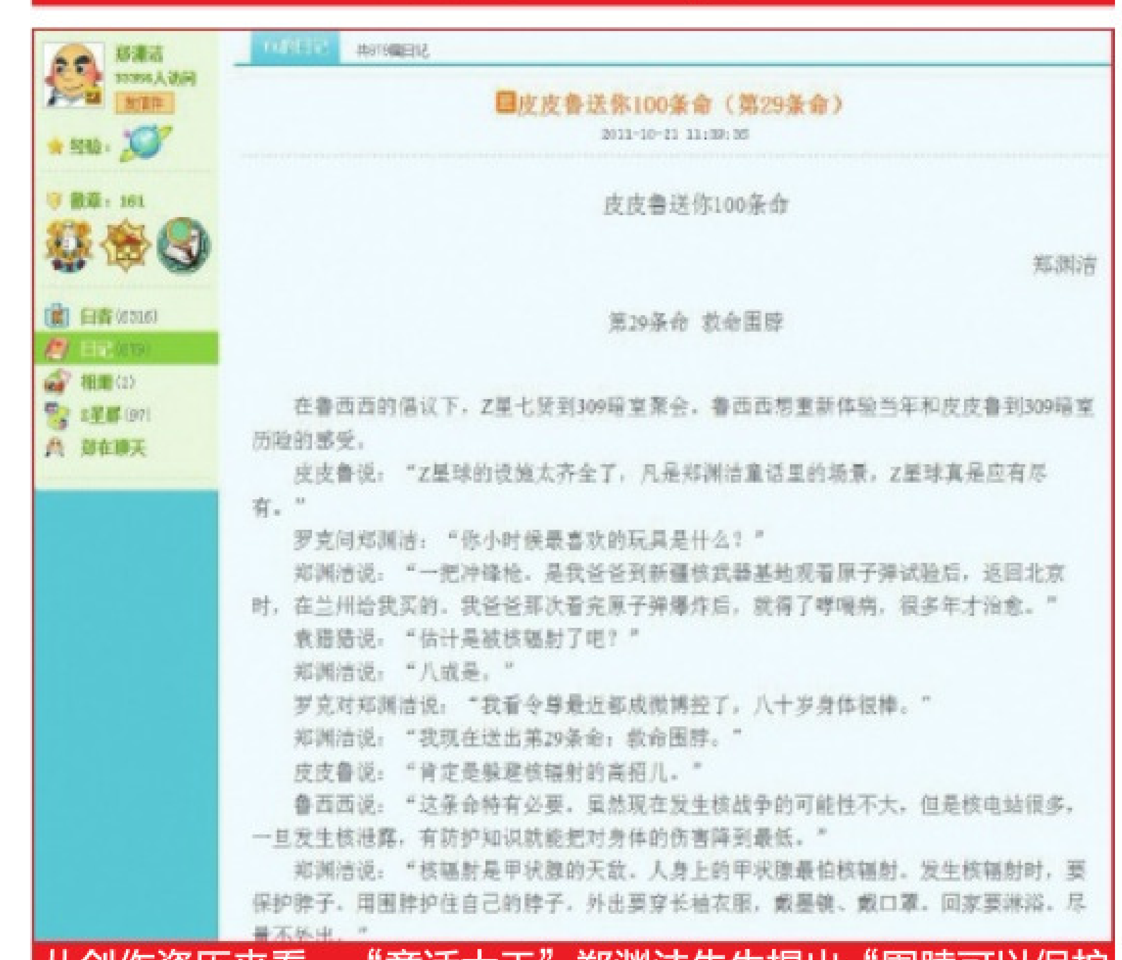
二 谣言的扩散

谣言诞生了，但这仅仅是个起点，传播与扩散——这些真正复杂的部分到现在才刚刚开始。事实上，和我们印象中“传播谣言的目的在于害人”截然相反，真正让互联网谣言谬论大肆流传的主要动力，恰恰是大众心理中的“利他”心态。仔细观察一下那些流传范围最广的谣言，我们很容易就会注意到两个特点：第一，在这些被大量转载的谣言中，高深玄妙虚无缥缈的理论寥寥无几，与“个人利害”紧密相关的言论才是真正的主流。这种现象在用现实交际圈子构成好友体系的社交网站上最为常见，个中原理并不复杂——在这种存在现实人际关系基础的环境中，用“奔走相告”的方式将并不晦涩但与个人利益密切相关的信息以最快的速度告知亲朋好友符合大多数参与者的心态，在传播成本不高且不会产生严重后果（至少在表面来看如此）的前提下，这种行为更是屡见不鲜。例如，在2011年春季爆发的“抢盐风潮”中，除了极少数炒作盐价的投机商之外，绝大多数传播“碘盐、海带可以防辐射”消息的民众所抱持的心态都是“这条告诫对我的亲友有好处”，结果我们有目共睹，在很短的时间内这条广泛扩散的谣言就变成了激化抢购风潮的催化剂。第二，那些广泛流传的谣言（尤其是字数有限的微博消息）大部分都是以“客观事实真相”的姿态粉墨登场，通过“不容置疑”的口吻向接受者传达“必须警惕”的信息内容——“×××对身体有害，牢记要远离；××××对健康有好处，强烈推荐”，如果不遵守这些规则必然深受其害。之所以这类谣言可以在短时间内得以大规模扩散，除了“为了他人着想”的简单利他原则之外，根本原因就在于这种信息实际上构筑了一套禁忌体系——禁忌的特点正是推崇“知其然不知其所以然”，既无需设问，因为结论已经摆在了台面上；更无须论证，因为证明的过程已经结束。“遵守这些告诫不去触犯禁忌也不会有什么实质损失，何乐而不为？”于是谣言的传播从此一发不可收拾，最终所有人都变成了谬论的影响者。

值得特别指出的是，尽管如今流行于网际的大部分谣言源于一般民众对陌生现象与前卫理论的错误解读，但根本动机在于“逐利”的谬论同样也客观存在。这类谣言的诞生与扩散大致可以分为两个类型：其一是商业化集团或者不同理念拥护者团体为了追求单方面的利益而对竞争对手进行恶意栽赃，并通过专业的网络推手组织让相关的谣言谬论展开病毒式的扩散——这种恶性竞争行为在传统媒体领域并不罕见，转移到互联网只是换了传播平台；其二则是网络信息传播速度与审核效率之间的落差酿成的恶果，为了追求新闻的“时效性”，肩负着信息筛选与核查任务的媒体往往无暇去仔细论证每则信息的真实性，同时为了进一步吸引眼球，某些缺乏责任心的媒体往往还会给这些真实性值得商榷的消息加上一系列耸人听闻的标题，进一步提升谣言谬论的扭曲效果。最后，这些缺乏可靠论证的虚假新闻一旦被有识之士揭穿内幕，接受现实的公众在义愤填膺之余，对媒体的信任程度也会随之大大降低。而这种不信任的裂痕一旦产生，另一种危险的思潮往往立刻会乘虚而入，那就是“阴谋论”——“官方和半官方的机构都是‘真相的隐藏者’，所有来自媒体的正式声明都是‘转移公众视线掩盖事实真相的虚假消息’，整场事件都是见不得天日的‘阴谋’，一切不符合‘阴谋’特质的解释都不能信任”。这种兼具虚无主义与无政府主义色彩的论调一旦被公众认可，遏止谣言谬论扩散传播的任务立刻会变成一项艰巨的挑战。



“利他行为”是一种在心理学和社会学等领域拥有重要价值的研究课题——值得强调的是，从群体的角度来看，这种行为带来的并不是单纯的利好效果



从创作资历来看，“童话大王”郑渊洁先生提出“围脖可以保护颈部防止辐射”的见解并非是要刻意误导他人。正相反，这条发言的真正用意很可能只是一条善意的告诫——只要认真看过老郑写给孩子们的作品，相信大多数朋友都会赞同这个结论

综上所述，我们不难得出这个结论：来自亲朋好友的消息——不可尽信，“利他”的原则往往会打乱他们判断真伪的标准；来自知名人士的消息——不可尽信，他们对问题的了解程度往往与我们相差无几；来自媒体尤其是追求时效性的媒体的消息——不可尽信，耸人听闻的“标题党”正是他们一手打造的概念，缺乏严谨审核的信息真实性往往与微博和论坛上的小道消息不相上下。那么，我们究竟应该相信谁？面对那些泥沙俱下真伪难辨的传言，我们难道只能束手无策？

这确实是个棘手的问题。不过，这个问题的答案并不是空集。

三 谣言止步于理性

“气功大师远程发功，天人合一降雨灭掉大兴安岭山林野火。”

“奇人发明神奇秘方，清水变柴油轻松开动拖拉机。”

“‘信息锅’可以接受来自宇宙的大气场，达成天人感应。”

早在20世纪90年代初，各种奇谈怪论就曾经在国内大大小小的书摊上泛滥一时。然而，虽然这种“地摊文学”出版物无论在文字内容还是印刷质量方面都不高明，但对于当时的大众读者来说，这些文字却曾经取得过不俗的销售业绩。为什么会有那么多人心甘情愿地掏钱去买“满纸荒唐言”？为什么会有那么多人居然听信了这些一戳即破的流言蜚语，甚至因其而损失钱财？

答案很简单，对于公众来说，传统的信息媒体在那个时代依然拥有很强的说服力。

无论是广播电台、电视频道还是平面媒体，在对各种新闻信息进行搜集、报道、传播和出版获取利润的同时，也承担起了调查、审核、分析和验证传闻内容真伪的责任。经过长期的发展，媒体与受众逐渐形成了一种利用“权威”和“专业性”作为门槛进行区分的信息传播结构，一种基于“信任”的“发言者—听众”关系。

对于大多数拥有职业素养的媒体从业者来说，“权威”不仅仅是一项荣誉，更是一项鞭策自己恪守行业道德的律令；但对于那些逐利者而言，媒体的“权威”也可以成为一种吸引民众关注，进而通过不法手段谋取暴利的工具。毫无疑问，这种“赚一票就跑”的行为摧残了一般民众对传统媒体——在民众的印象中，集结成书的印刷品往往都是同类——的信赖度，更为日后的“草根媒体革命”埋下了种子。

随着互联网时代的到来，传统媒体与听众之间那种看似无法逾越的上下级关系逐渐走向了凋零。作为被动接受者的

水知道答案吗?

“看到‘爱’与‘感谢’，水结晶呈现完整美丽的六角形；被骂做‘浑蛋’，水几乎不能形成结晶；听过古典音乐的水结晶风姿各异，听过重金属音乐的水结晶则歪曲散乱……《水知道答案》用122张前所未见的水结晶照片，向世人展示了一项独一无二的科学观察：水能听，水能看，水知道生命的答案！”

玄妙的理论，漂亮的插图，再加上书封上醒目的“16种语言畅销全球”“演艺圈知名人士倾情推荐”的广告词，很容易让人产生“这本书看起来好神奇好厉害”的印象——然而，如此神乎其神的理论到底有多少可靠性？

根据书中的理论，水不仅可以分辨“写在标签上的敬语与污言秽语”，还可以对“写在容器标签上的历史人物名字”做出反应，用不同形状的结晶做出评价——这种简单的化合物究竟如何辨识标签上的文字？书中并未做出详细可靠的理性论证。更奇妙的是，水不仅拥有“视觉”，更可以产生“听觉”对“听到”的音乐做出评断，庄严优雅的古典乐与“反抗传统”的摇滚乐会让水生成形状截然不同的结晶——这可是让人有点摸不着头脑：音乐的欣赏品评本身就是一种极具主观性的行为，没有思考中枢的水到底是利用何种标准对不同类型的音乐做出评判的？更何况，即便是被称作“颓废”“下流”“靡靡之音”的摇滚乐也不乏庄严大气的辉煌篇章，例如鼎鼎大名的伦敦爱乐乐团



看，江本胜的网站在出售什么?

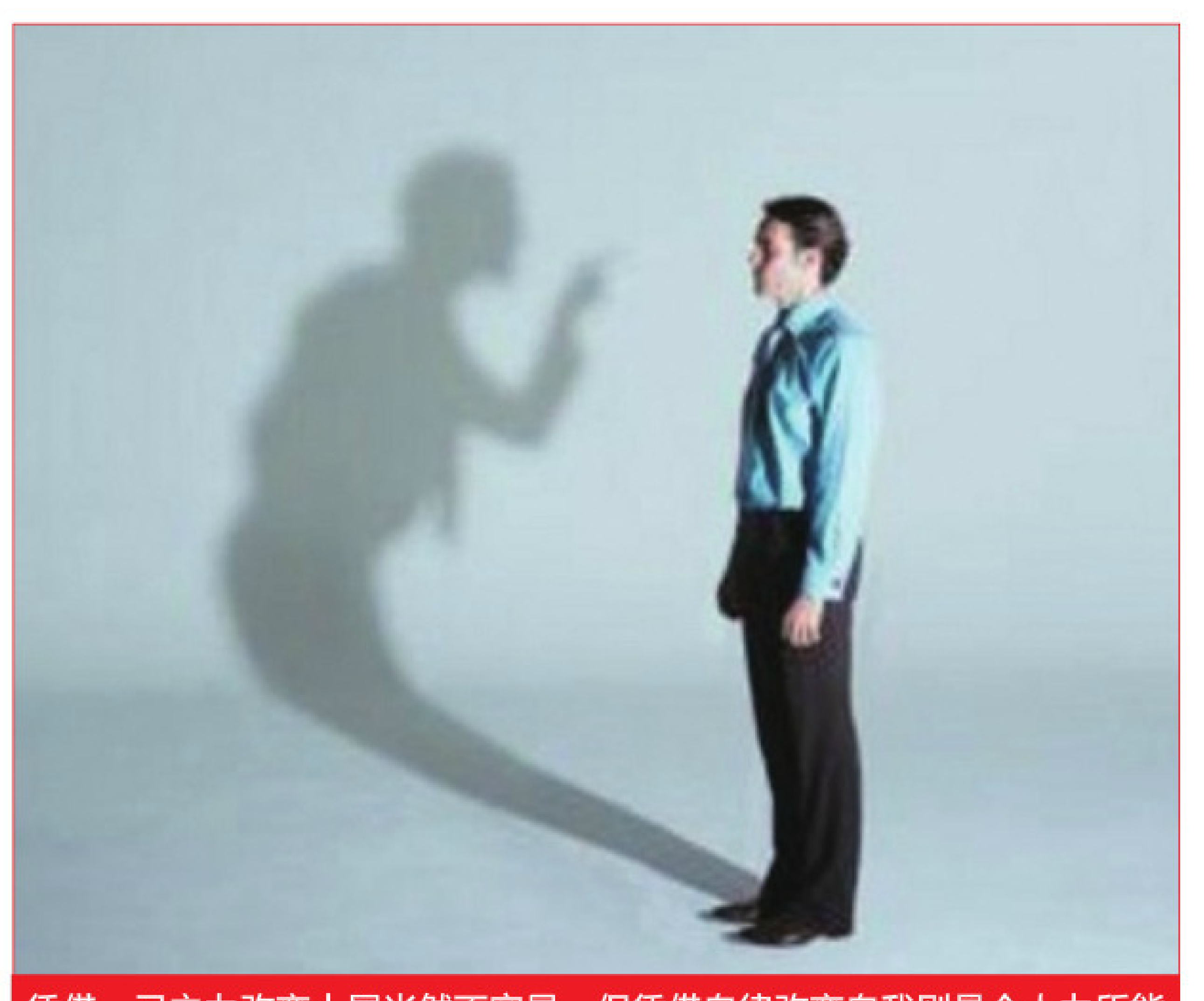
就曾经用交响乐的形式演绎过不少摇滚乐作品，把这些曲目交给水来聆听又会生成什么形状的结晶呢？莫非是“精神分裂”的模样？

事实上，水分子的结晶与晶体生长的形状取决于环境的温度与湿度，对参数进行人为调整完全可以在一定程度内控制雪花（也就是水分子结晶生长后的成品……这其实并没有什么神秘可言）的最终形状。至于《水知道答案》一书中提出的观点，留心辨认的话就会发现除了堆砌术语名词让读者产生“高科技”的印象之外，剩余的论证大多数都是经不起推敲的玄学理论。实际上，在《水知道答案》作者江本胜的网站上，我们可以轻而易举地找到一种号称“拥有完美晶体结构”的“六角结构浓缩水”，售价高达8盎司（约合227克）/34.95美元。看到这里，《水知道答案》到底是一本什么性质的“著作”，想必大家已有定论。

听众发现这个世界上的信息原来是如此丰富，自己之前获取新闻的渠道原来是如此狭隘，更重要的是，他们很快就发现原先被视作“专业人士专享特权”的“发言权”似乎也落到了自己手中——公众不再是“沉默的接收者”，在互联网这个平台上，每个人都可以成为发言人。

这种“传统媒体权威性已经不复存在”“人人都可以发表言论见解”的舆论浪潮在博客登场时迎来了第一个高峰。和BBS以及留言板这种集散式的个人消息传播区域不同，博客不仅在建立与维护的难度上要低于前两者，信息内容方面的主导权更是完全交由博主决定——只要不与相关法律法规正面抵触，想要传播什么新闻、针对某一事件想要发表何种见解全凭博客管理者自己的兴趣。同时，由于省去了验证与审核的环节，在时效性上这种“个人化媒体”往往要比传统媒体更为优越。早在2001年9月11日，当恐怖分子劫持客机撞毁纽约世贸中心大楼时，身处灾难现场的民众用手中的照相机和摄像机记录下第一手资料并上传至开放式信息交流网站和博客中，让全世界的网民在第一时间内见识到了“911事件”的真相——而在此时此刻，传统媒体的采编团体多数还堵在赶往现场的路上，同时自家的官方网站服务器也被汹涌而至寻找新闻报道的访客冲垮陷入瘫痪状态。在这次震惊全世界的恐怖袭击事件中，“草根媒体”淋漓尽致地向世人展示了自己的活力，同时也让无数人认识到了这种新形态媒体的潜力。紧接着，当社交网站（SNS）粉墨登场之后，“草根媒体”或曰“个人化媒体”的影响力更是提升到了前所未有的地位上——如果说“零编辑、零技术、零成本、零形式”的博客在“宣传力影响范围”这个指标上还存在一定局限性的话，那么正如“人与人之间的最远距离只有6个人”这项理论所揭示的那样，建立在现实社交际圈网络基础上的社交网站几乎没有任何传播门槛可言。只要在SNS网站上建立一套最基础的人际交流圈子，那么任何一条并非空洞无物（有时甚至还有例外）的个人消息理论上都可以像病毒侵袭一样展开扩散，传播的效率更是足以让大多数缺乏固定受众群体的传统媒体无地自容。

但是，当所有人都在享受着“个人化媒体”带来的便捷性，认为“草根媒体掀起了一场传媒革命”的同时，越来越多


凭借一己之力改变大局当然不容易，但凭借自律改变自我则是个人力所能及的任务



“个人化媒体”的到来带给了公众发言权，但如何正确行使这一权力则是个相当深奥的问题

的谣言谬论也在不知不觉间占领了我们的视野，这看起来确实有些奇怪：如果说“利他性”和“知识面的局限性”可以在一定程度上解释“谣言的诞生”，但信息的传播毕竟是一个双向选择的过程，为什么会有那么多人选择“轻信”而不是“质疑”？难道“看上去对我有用”就是唯一的原因？答案当然没有这么单纯。之所以谣言的二次传播者会选择“相信”，根本原因就在于这种“信任”的关系依然建立在“权威可靠”的基础之上——而这种通过“专业性”产生的信赖感实际上恰恰源自于传统媒体长期以来建立的影响力。群体化或者说从众心理的特征就是如此，一方面由于印象中的传统媒体做出部分失实报道而对“权威”产生抵触心理，一方面却又渴望能够有人敢于做出担保来提供安全可靠的信息；一方面明明面对爆炸增长的信息浪潮感到手足无措，一方面却又缺乏认真校检自身传播信息真实性的责任心。多方作用之下，如今的“个人化媒体”就变成了这么一个充满自我矛盾的构成体：几乎每个人都在蔑视权威，几乎每个人都想依赖权威；几乎每个人都想要相信别人传播的消息，几乎每个人都缺乏检验消息真伪的耐性。

回到主题上来看，普通民众应该如何才能摆脱谣言的困扰并制止谬论的扩散呢？“理性至上、慎于轻信”或许是最有效的答案。面对真伪难辨的流言，只要认清“传播这个消息的发言人并非专业人士”这个事实，拒绝盲从并做出力所能及的分析鉴定，那么大多数并不复杂的谣言完全可以得到破解；即便凭借自身的力量无法完整地辨析流言的真伪，不去亦步亦趋原封不动地扩散传播，或者在最低限度上加上一句“未经验证仅供参考”，也可以在一定程度上降低谣言的危害影响力。说到底，面对“智者权威”在互联网时代的消解与分散，至少我们可以利用手中分到的这一小份权力让眼中的谬论终结于自律，让面前的谣言止步于理性。P

原先仅为彩信等简单应用准备的手机摄像头，如今已经远远超越了当初的设想，正成为手机配置中非常重要的指标，甚至开始向传统数码影像设备挑战，它到底具不具备这样的能力呢？它又有多少自己独特的本领呢？远比传统数码影像设备更纷繁复杂的手机型号，摄像头的差距又有多大呢？这一次，我们希望通过几款配置典型摄像头的“街机”手机，与传奇拍照手机诺基亚N8，以及800万像素、4倍变焦DC（目前市场价格为500元左右）的对比评测，全面了解这一问题的真实现状。

随身，留形

手机摄像头实用指南

■策划 本刊编辑部

导读

影之魅
手机摄像头实拍对比



■晶合实验室 魔之左手 北京 夕雾

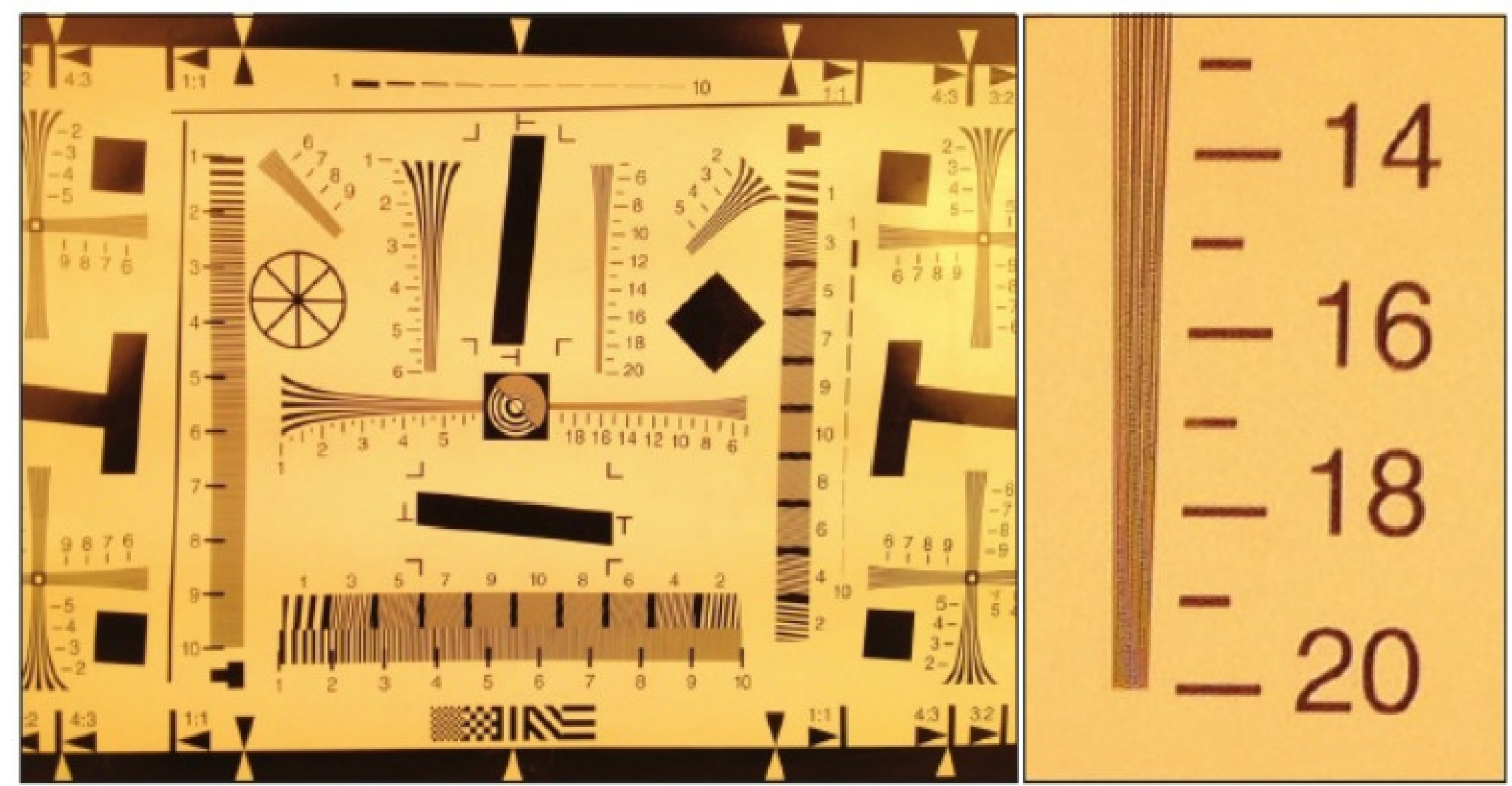
一款优秀摄像产品的价值，最体现在优秀的拍照效果上，让我们通过一些常见的应用模式和场景，来比较一下多款常见手机的主摄像头能力吧。

一、理论分辨率

在本测试中，我们采用评测室的照相平台，提供足够的照明，由于色温有一定变化，我们将产品白平衡模式全部设置为“白炽灯”。

iPhone 4S

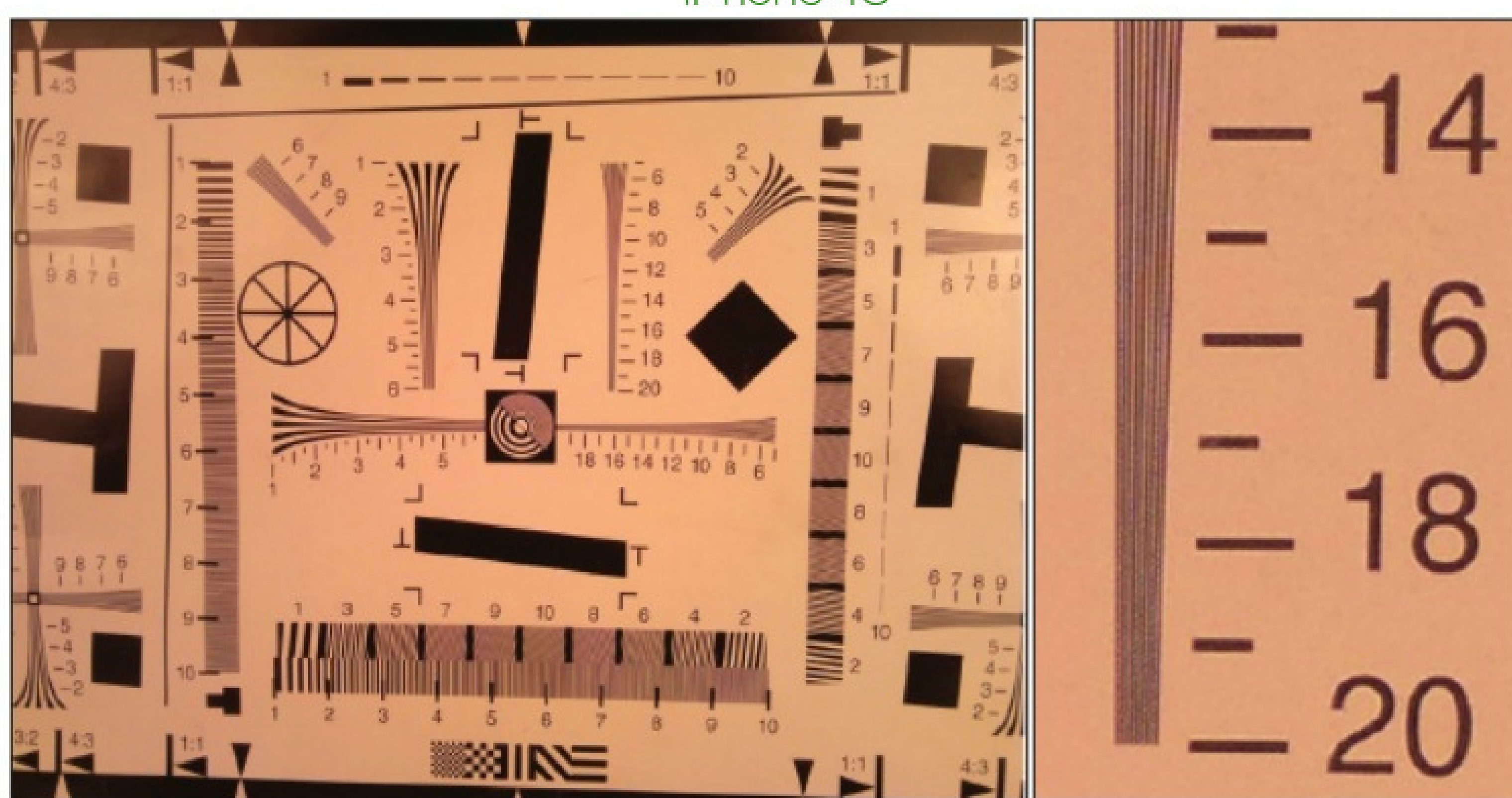
iPhone 4S比较有趣的一点是傻瓜式照相模式，在相机功能中，除了HDR（高感光范围）和闪光灯之外，找不到白平衡、分辨率等手机拍照常见设置项目。受到摄影灯色温的影响，其照片有些偏色，不过并不影响我们对分辨率的考察。iPhone 4S的测试照片可分辨到18级以上，已接近本测试板的极限能力，表现不错。



iPhone 4S

诺基亚N8

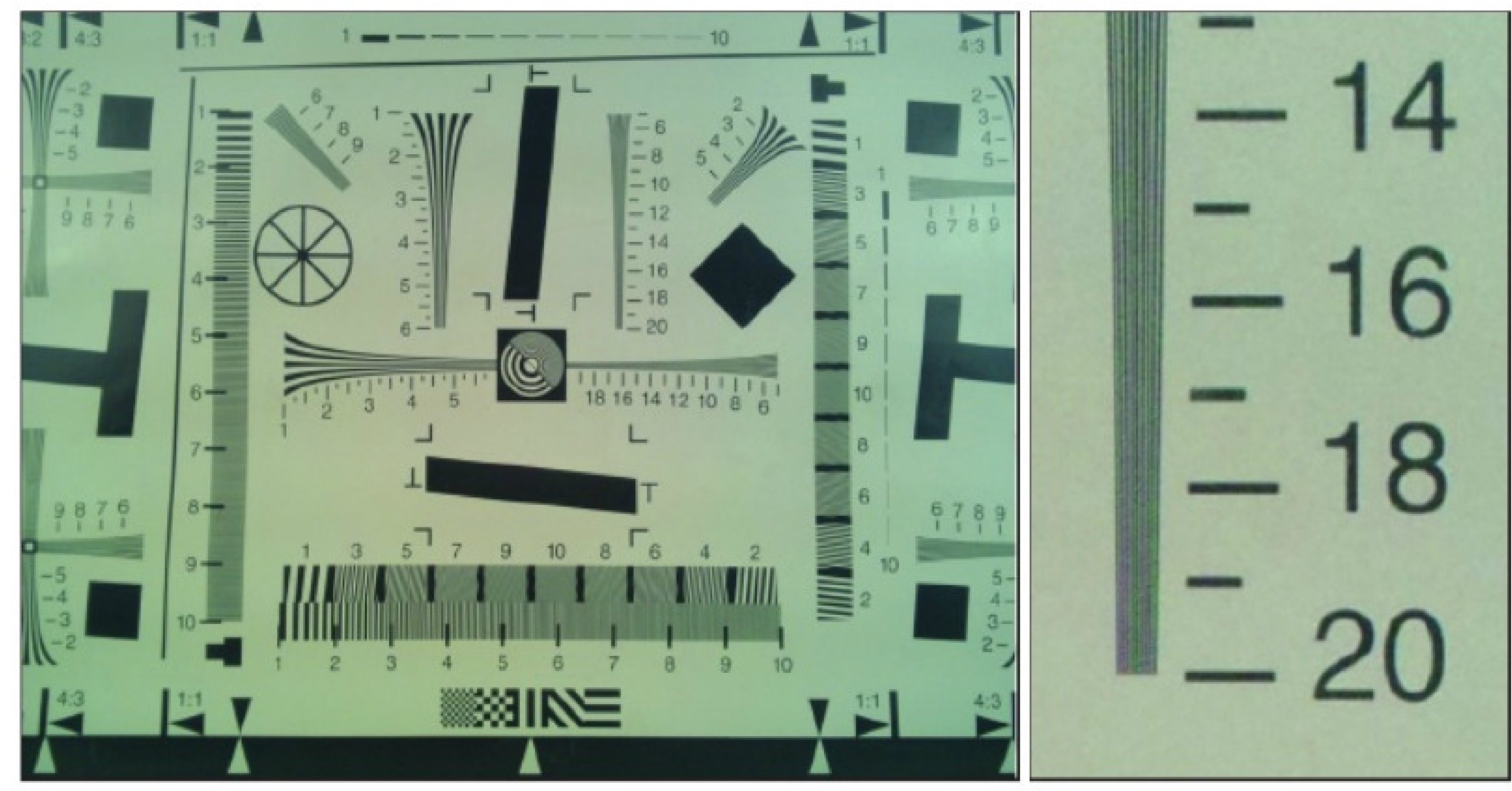
高达1200万像素的分辨率让诺基亚N8的照片基本可分辨到测试板最精细的20级，与iPhone 4S照片一样，它略有些偏色。其照片在19级左右的细线条旁有一些紫边现象。



诺基亚N8

魅族MX

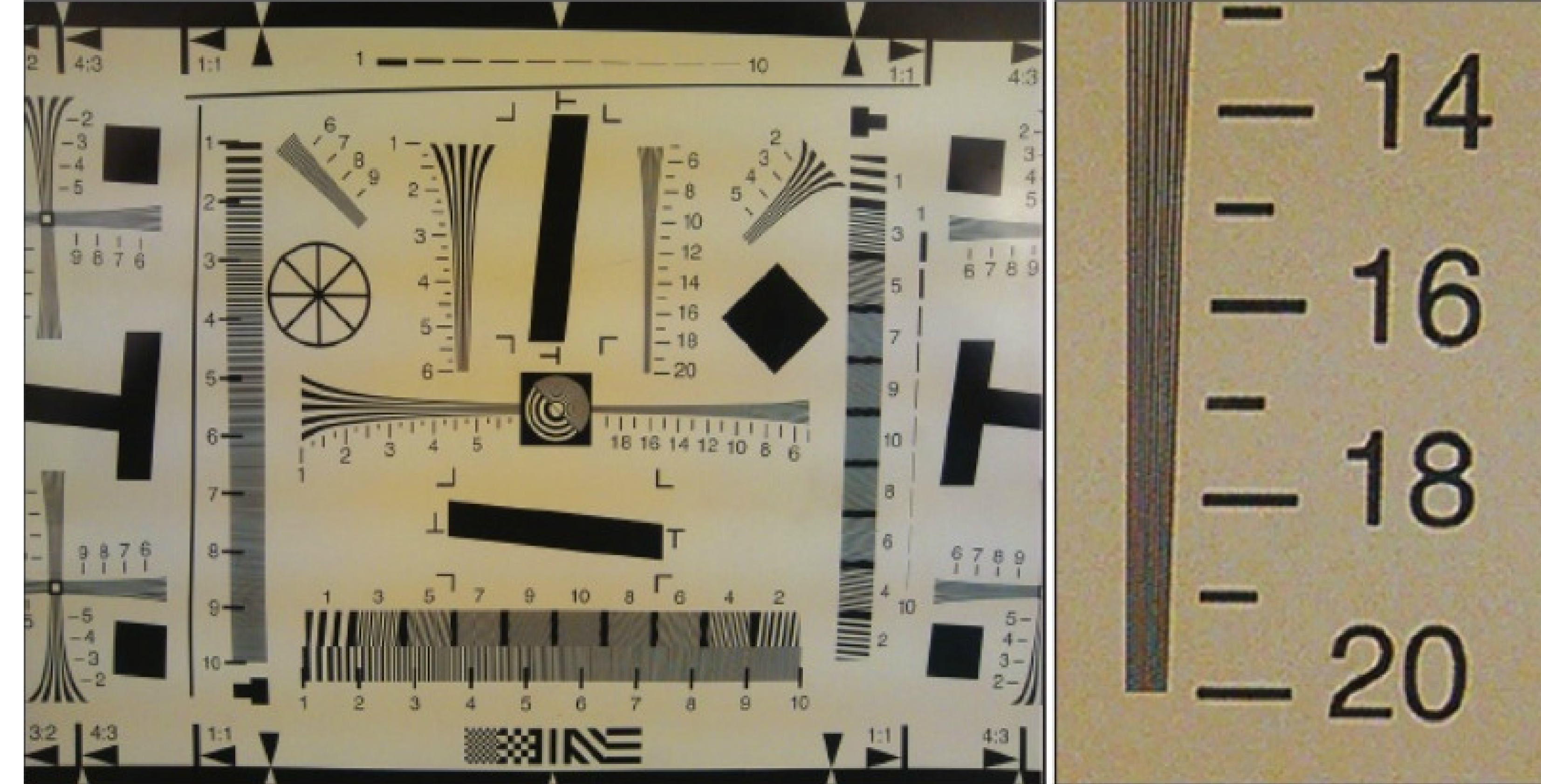
魅族MX可通过白平衡调整获得色温正常的照片，其分辨能力基本可达到20级，比iPhone 4S稍胜一筹，与诺基亚N8很相似。不过在最精细的线条中，我们看到了较明显的紫边。



魅族MX

小米M1

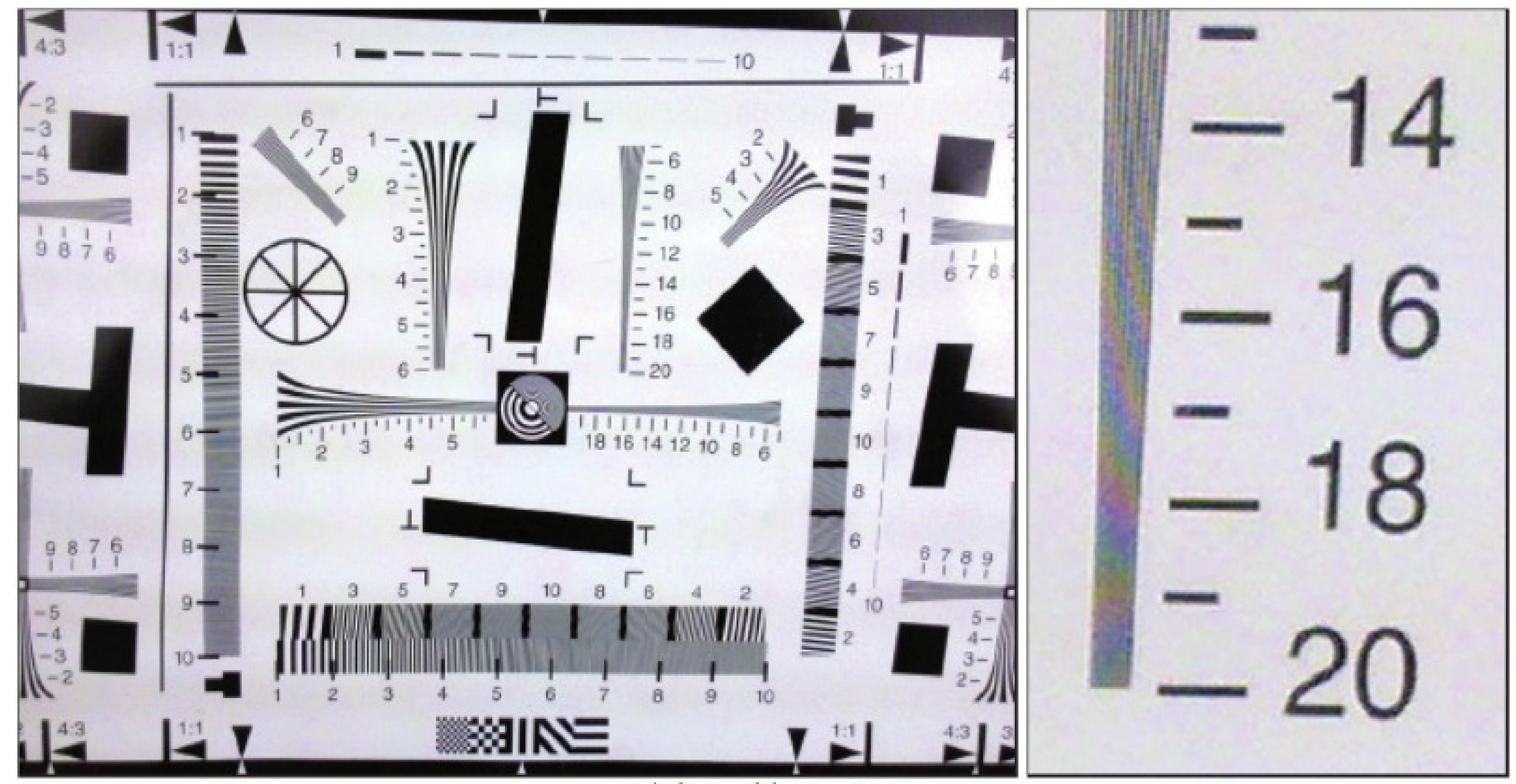
小米M1也可设置白平衡模式，获得颜色比较正常的分辨率测试板照片，其分辨率其实也不错，似乎比iPhone 4S还强一些，但从16级开始的明显紫边破坏了分辨能力，实际大概能辨识到17级左右。



小米M1

摩托罗拉ME525

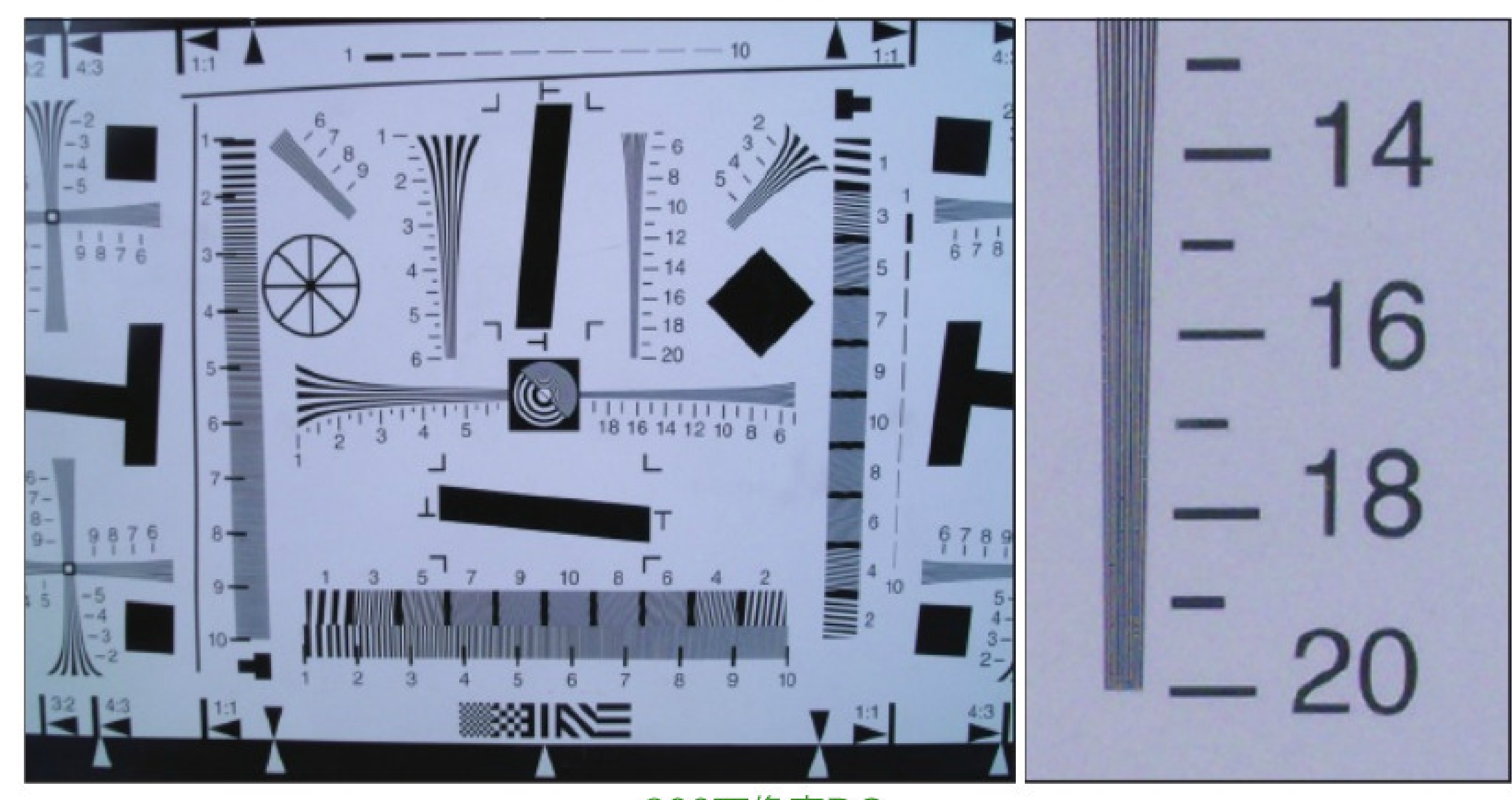
摩托罗拉ME525的白平衡设置似乎比魅族MX和小米M1更出色，还原了测试板的纯正白色，不过其分辨能力就比较一般了，仅能够分辨到15级左右，而且14级就出现了明显的紫边问题。



摩托罗拉ME525

800万像素DC

普通DC也有不错的白平衡表现，在更好的镜头助力下，分辨率实际达到了诺基亚N8的1200万像素水平，基本可区分20级的精细线条。事实上，在这款相机之后的各品牌DC产品都达到了千万像素级，可轻松搞定这块分辨率板上的所有测试项目，我们在相机评测时已经很久没有使用它了。



800万像素DC

二、微距拍摄

在微距拍摄中，我们也采用了实验室拍照平台，获取较好的光照条件，不过色温会有些偏差，同样将白平衡设置为“白炽灯”模式。另外在拍摄时，选择模式为微距或将焦点对准10cm外的塑胶“模特”，模特后方30cm设置有分辨率板，可观察焦外景物的虚化能力。

iPhone 4S

缺少设置项目的iPhone 4S当然也没有微距选项，不过点击屏幕选取焦点为近景后，同样获得了不错的微距效果，而且焦外虚化也不错，只是白平衡仍不太对头，颜色发黄，看起来有些怪怪的，颇有老照片的感觉。其照片的对比度与亮度较高，腰带龙头呈现亮金色。

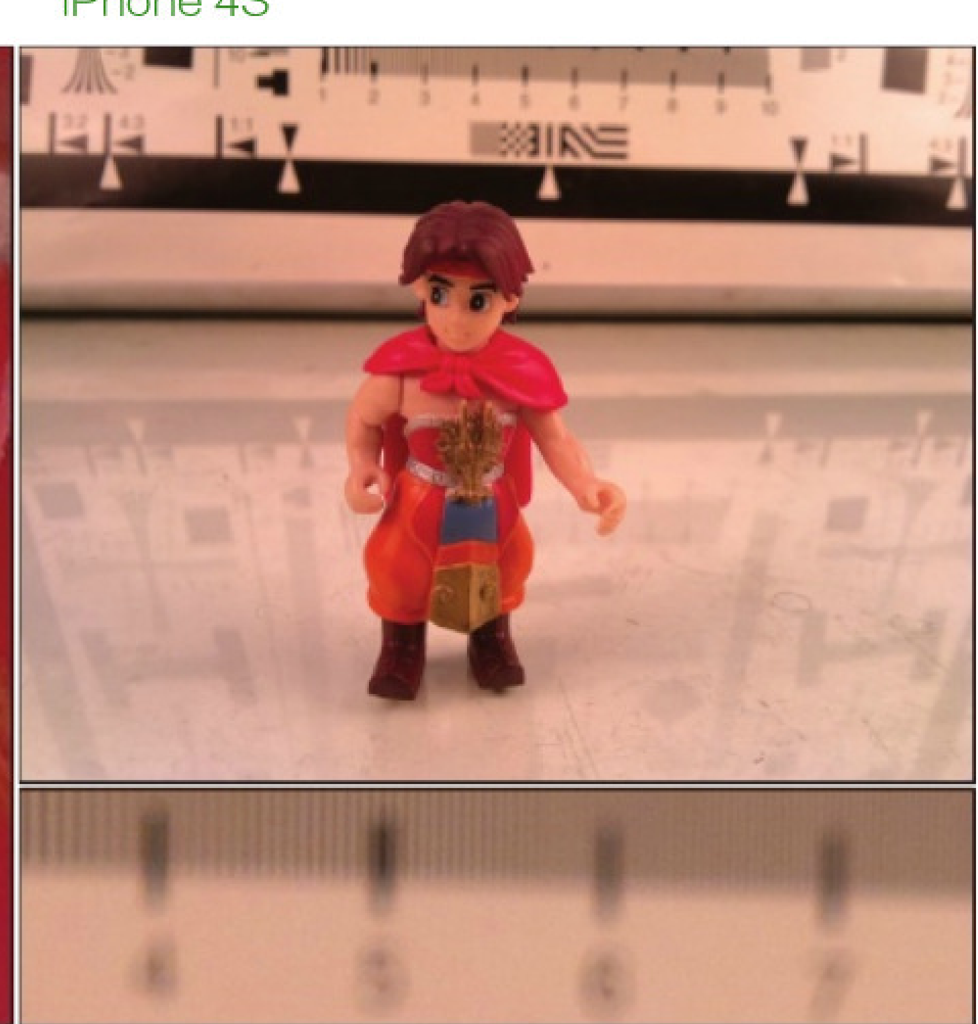


iPhone 4S

诺基亚N8

诺基亚N8的微距拍摄比iPhone 4S出色一些，除了更具立体感的近景外，还有更明显的焦外虚化。诺基亚N8照片的色彩要略显阴沉一些，腰带的龙头成为暗金色，但本来就是亮色调的身躯和脸部细节更丰富。



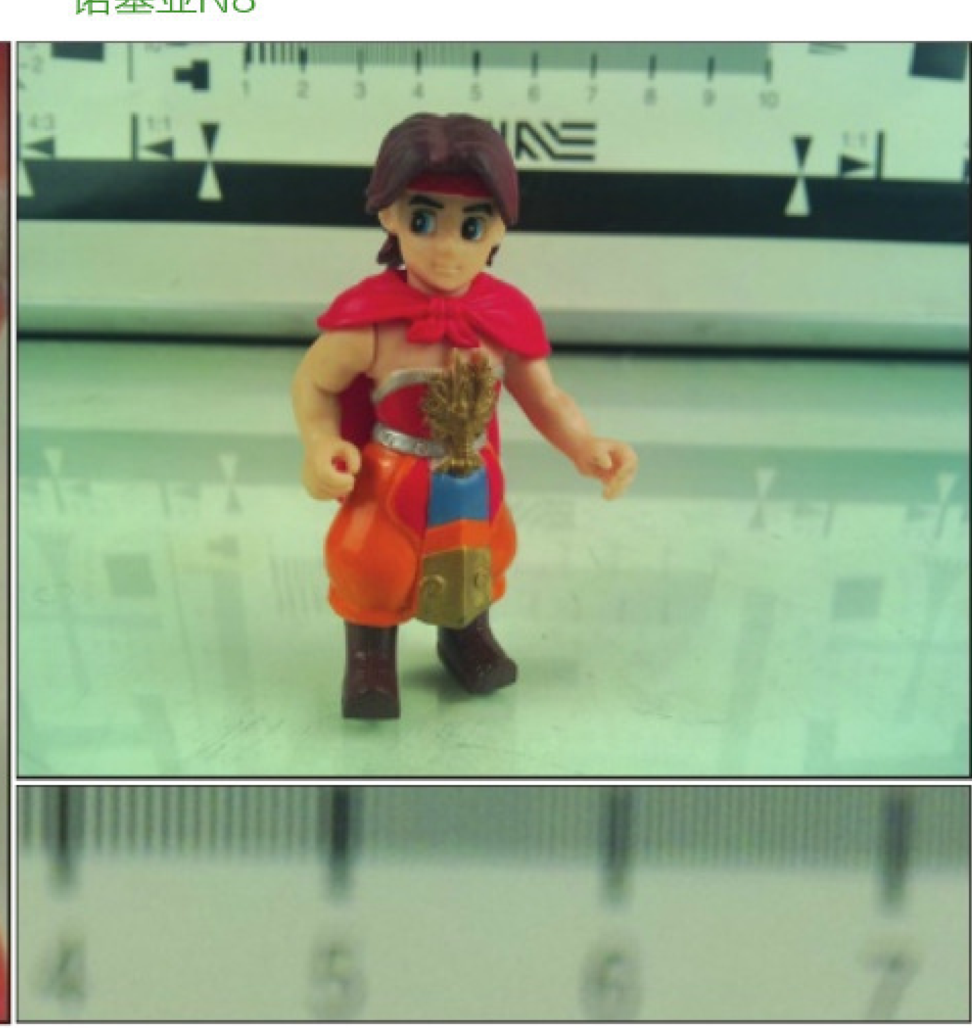


诺基亚N8

魅族MX

魅族的白平衡设置相当准确，整体色彩略显单薄，照片亮度介于iPhone 4S和诺基亚N8之间。其焦外虚化效果也同样介于iPhone 4S和诺基亚N8之间，最接近焦点的背板处条纹可清晰分辨。





魅族MX

手机与DC摄像的区别

手机摄像头的功能逐渐强大，借助于其更强的处理能力和软件扩展能力，在某些方面甚至有超过便携DC的表现，但这些方面中暂时不包括照片质量，这也是便携DC在市场上继续生存的原因。那么在对数码摄像品质影响最大的几个方面：镜头、感光元件和图像处理引擎上，两者的配置究竟有多大差距？是否能够通过其他方式来弥补呢？这是关注手机摄像能力的数码影像玩家最关心的问题。下面就让我们来深入了解一下这方面的知识吧。

一、镜头配置

在拍摄能力上，手机与相机差距最大的地方莫过于镜头，手机大多使用定焦镜头，几乎没有变焦镜头的，如遇变焦需求则以插值放大截取中心区域的办法来获得1～3倍不等的“数码变焦”功能，而就算是这个定焦镜头，往往也只由一至数片树脂镜片组成，绝大多数手机所配用的镜头没有自动对焦能力，基本上谈不到性能，只能算是聊胜于无而已。自动对焦是相当重要的能力，镜头支持自动对焦功能的手机能够在镜头对焦范围之内保证拍摄主体清晰，而无此功能的手机则只能依靠镜头的景深来保证清晰了，以iPhone 4S为例，它只有一枚5片镜片组成的可自动对焦镜头，直径仅相当于一颗绿豆，这个指标如果拿到数码相机上简直不值一提，常见低端卡片相机也配备数组可动镜片，一般有9片以上，且口径大得多。当然iPhone 4S镜头也拥有很主流的35mm等效焦距和F2.4光圈，配合800万像素1/3.2英寸背照式CMOS传感器，也让它拥有了相当出色的拍摄能力，这其中自动对焦功能居功至伟。

至于镜头光学性能其他方面的衡量标准，诸如分辨率、畸变、色彩、抗眩光能力等等，相机镜头与手机镜头之间相差更是巨大，以至于基本没有可比性，因此不再详述。仅从外观上来讲，受手机本身体积的限制，手机摄像头模块一般都相当小，即使是广受好评的iPhone 4S，镜头部分也不到一颗绿豆大，要求它能跟相机比光学素质，不仅是求全责备，甚至已经到了痴人说梦的地步了，我们期待新型光学材料和光学设计的发展能够早日让手机也用上体积小质量高的光学模块，甚至具备1～5倍的光学变焦能力，从最近20年镜头领域出现的技术革新的速度上来说，这应该很快就会实现，刚刚发布的诺基亚808所配用卡尔蔡司镜头就让我们看到了一线曙光，附图甚至可以看出这枚镜头所拍摄的照片已经具备了明显的焦外虚化，这也是手机采用了自动对焦镜头的明证。





整个手机拍照组件体积仅相当于卡片DC的镜头前组件，显然无法容纳后者的变焦模块和镜片组



诺基亚808官方样张

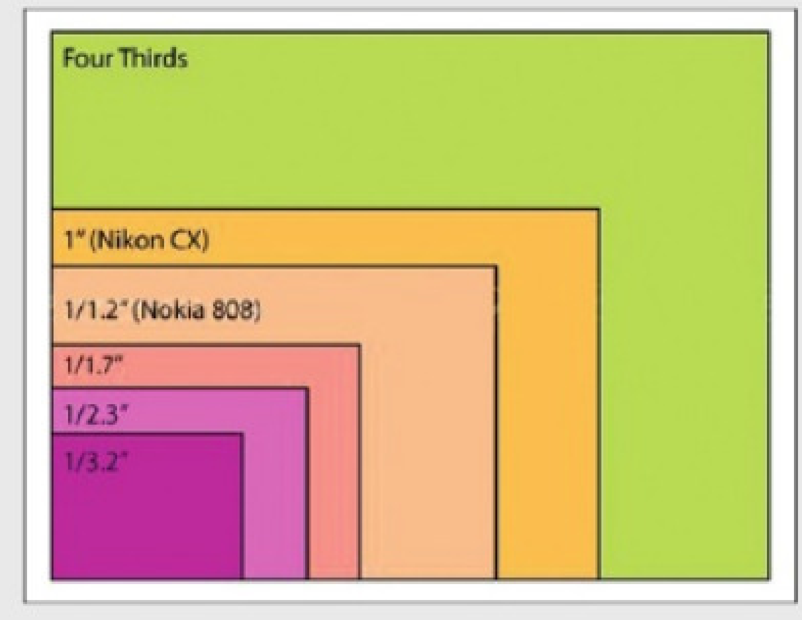
二、感光元件

现在相机和手机都在普及CMOS传感器，CMOS（Complementary Metal Oxide Semiconductor）指的是互补金属氧化物半导体，学名如何无关紧要，从基本原理上来讲，CMOS每个像素中包含三原色（红绿蓝）滤光片所覆盖的像素点各一个，而每个点下面则是一个光电二极管，由光电二极管分别记录下对应色彩的电平之后经过处理就是一幅色彩逼真的照片了。成像的基本原理上，相机用CMOS和手机用CMOS是没有区别的，但是在实际的应用当中呢？我们还是以iPhone 4S和便携相机佳能S100V为例，iPhone 4S采用一块1/3.2英寸、800万像素背照式CMOS传感器，物理尺寸为4.13mm×3.05mm，而佳能S100V则采用了一块1210万像素1/1.7英寸CMOS传感器，物理尺寸为7.76mm×



感光元件面积

5.82mm，附图提供了比较直观的尺寸比较。两者像素数上相差51%，而S100V传感器面积则是iPhone 4S的3.75倍，换言之如果采用iPhone 4S传感器的密度，将之扩大到1/1.7的尺寸上的话，则是3000万像素！由此则可基本推知就单像素面积来说，iPhone 4S传感器不到S100V传感器的1/4，那么我们为什么要这么不厌其烦的推算像素的面积？



诺基亚808感光元件尺寸

从原理上来讲，光电二极管的光电转换效率与二极管顶部的面积呈非线性的正比关系，简言之就是面积越大的光电二极管广电转换效率越高，放在CMOS传感器这个大局上来看就是单像素面积更大的CMOS传感器灵敏度更高，信噪比也更高，表现在最后成像输出的照片上就是照片画质更好，由于CMOS的工作原理（读取和放大电路做在像素内部）导致它对于噪声抑制能力更弱（放大电路会同时放大信号和噪声，不利于提高信噪比），噪声对于最终画质的影响也更为明显，因此采用尺寸更大的传感器将能够明显提高画质，刚刚发布的诺基亚808就采用了手机上前所未有的1/1.2英寸总像素数4100万的CMOS传感器（在4:3画幅下3800万像素，16:9画幅则是3600万像素），这使得手机所拍摄照片的画质终于能够与相机一较高下。诺基亚808不仅总像素数高得吓人，它在最终输出时还可选择7个像素合并成1个的模式输出500万像素照片，大大提升画质和色彩表现。

三、后期处理和特效

后期处理方面，相机和手机走了两条全然不同的路，相机以性能和功能见长，定位略高的便携相机除了提供大尺寸的JPG格式图片之外还提供RAW格式文件，大大提高了后期制作的余量，在功能方面，高速连拍、扫描全景、相机内置不同风格滤镜等等大大方便了拍摄者实现创作意图，部分相机还提供了诸如随手涂鸦之类聊胜于无的功能，总而言之就是后期处理和分享仍然相当依赖电脑。而智能手机则不同，大把应用可以实现令人眼花缭乱的丰富功能，多图拼接和简单的调整亮度锐度等功能自不待言，甚至还有像爱心马赛克等等趣味化的应用和像高速连拍输出Gif动画文件这样令人耳目一新的强大功能，大大提升了手机拍摄的实用价值，在分享方面手机更是彩信、微薄、微盘、云等应用一应具全，将相机甩在千里之外。手机拍摄目前唯一欠缺的只有高素质镜头而已，至于高速连拍之类目前只有相机独有的功能对于手机日益强大的处理能力来说，并不存在实质性的鸿沟，只差手机生产商这临门一脚而已。

四、闪光补光能力

最后说一下相机和手机的闪光灯，相机一般使用气体放电闪光灯管来产生闪光，而手机中定位相对较高的会使用氙气闪光灯，定位低端的则干脆使用LED补光，它们之间主要的区别有3点：

第一，闪光灯的输出光量。相机闪光灯管能输出较强的闪光补光，内置闪灯指数一般为GN12，补光距离可达4～6米，外置闪光灯就更强大了；而手机氙气闪光灯补光距离一般超不过3米，至于LED那个就只能算是聊胜于无了，其实可以看作是个单LED电筒，真的是只能为近景小范围“补光”，算不上“闪光”灯。

第二，闪光灯的色温。相机闪光灯管色温是非常标准的5500K～5600K，与日光色温相同，保证补光之后色彩不会产生偏差，而手机用氙气闪光灯色温则是4000K～12000K均覆盖，会导致手机拍照时白平衡失准，最终使照片色彩不准确，至于LED，不仅色温不准，更麻烦的是白光LED色谱不连续，会令被摄物体的色彩产生较大偏差。

第三，响应时间。相机用闪光灯管使用电容所储存的高压电触发，可以在数毫秒之内启动，闪光持续时间也只有10毫秒左右，可以算是与快门同时出发。而氙气闪光灯由安定器升压电路触发，触发需时在几十到上百毫秒之间，而又需要400～800毫秒的时间才能达到最大输出光量，对需要闪光灯配合抓拍的场景来说，几乎没有实用价值。此外氙气闪光灯耗电巨大，使用起来非常影响手机电池续航时间。至于LED补光，触发到亮度达到最大只需耗时80～100毫秒，不过输出光亮低下，使它即使有较快的速度也没有太多的实际使用价值。

五、3DS和3D拍照

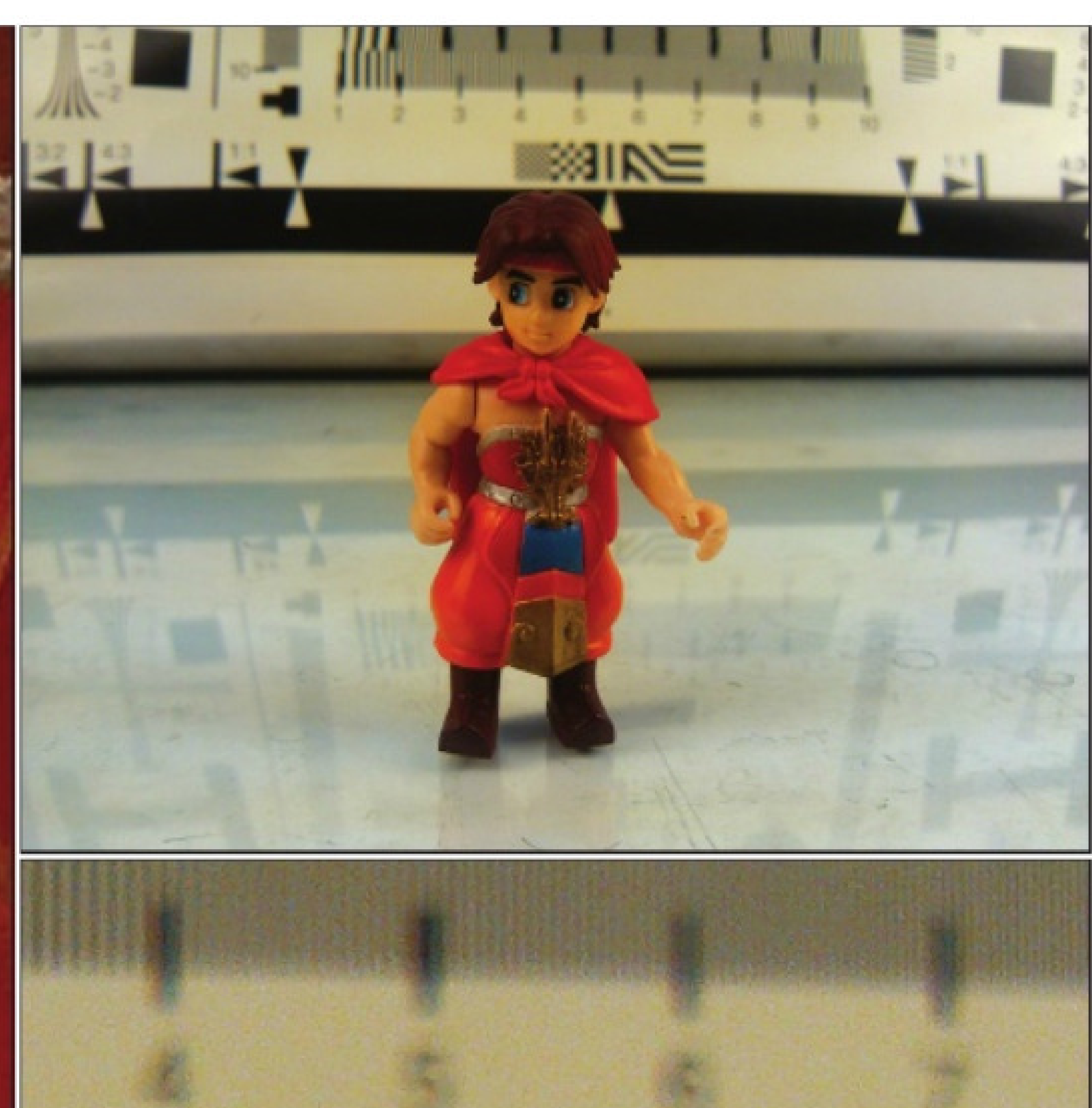
3D摄影，特别是裸眼3D拍摄和播放是目前的一个热点，我们之前也介绍过支持这一功能的手机，不过在目前的市场上，最普及的裸眼3D设备其实是3DS游戏机。在此次针对手机摄像头的测试中，我们用3DS作为支持3D摄像的便携数码设备进行对比。

有趣的是，在拍照测试中我们无法使3DS的3D图像格式MPO以2D模式显示，而其拍摄的2D照片只能从并列双摄像头中的一个取景，屏幕上显示的图像却一直来自双摄像头，即使将3D拨杆调到最低，也只不过是将3D图像“扁平化”，而非关闭3D拍摄模式。因此在实际拍摄时取景区域的偏差非常明显，加上分辨率只有很落伍的30万像素（分辨率640×480），所以我们最终没有加入正式对比。


3DS样张

小米M1

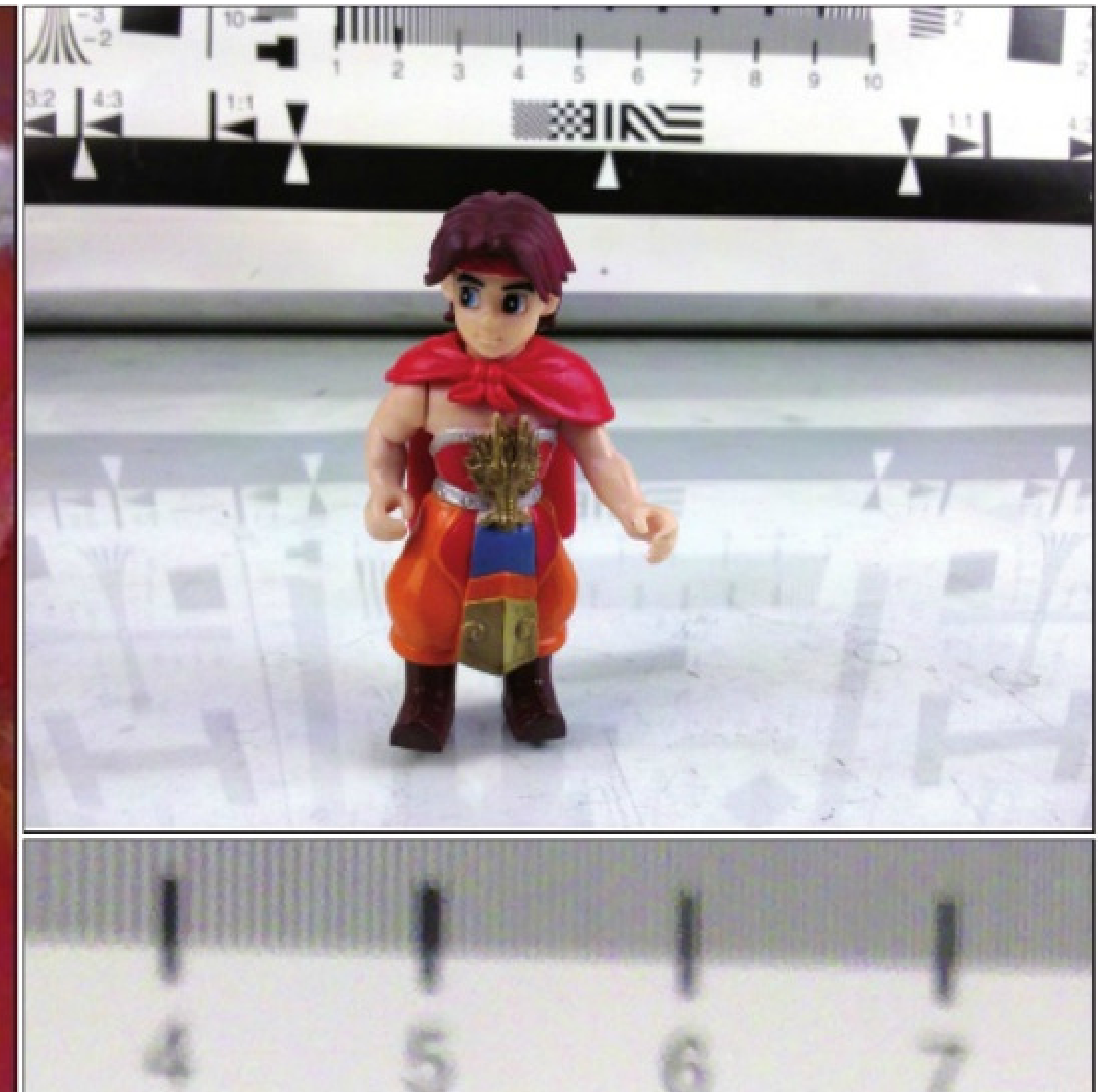
小米M1的焦外虚化很不错，模特成像非常鲜艳，颜色略浅的皮肤都变成了黄色，腿部反光也更明显。照片放到实际尺寸后，我们发现其成像的颗粒感很重，不过将尺寸降低两档观看就基本看不出来了。

小米M1

摩托罗拉ME525

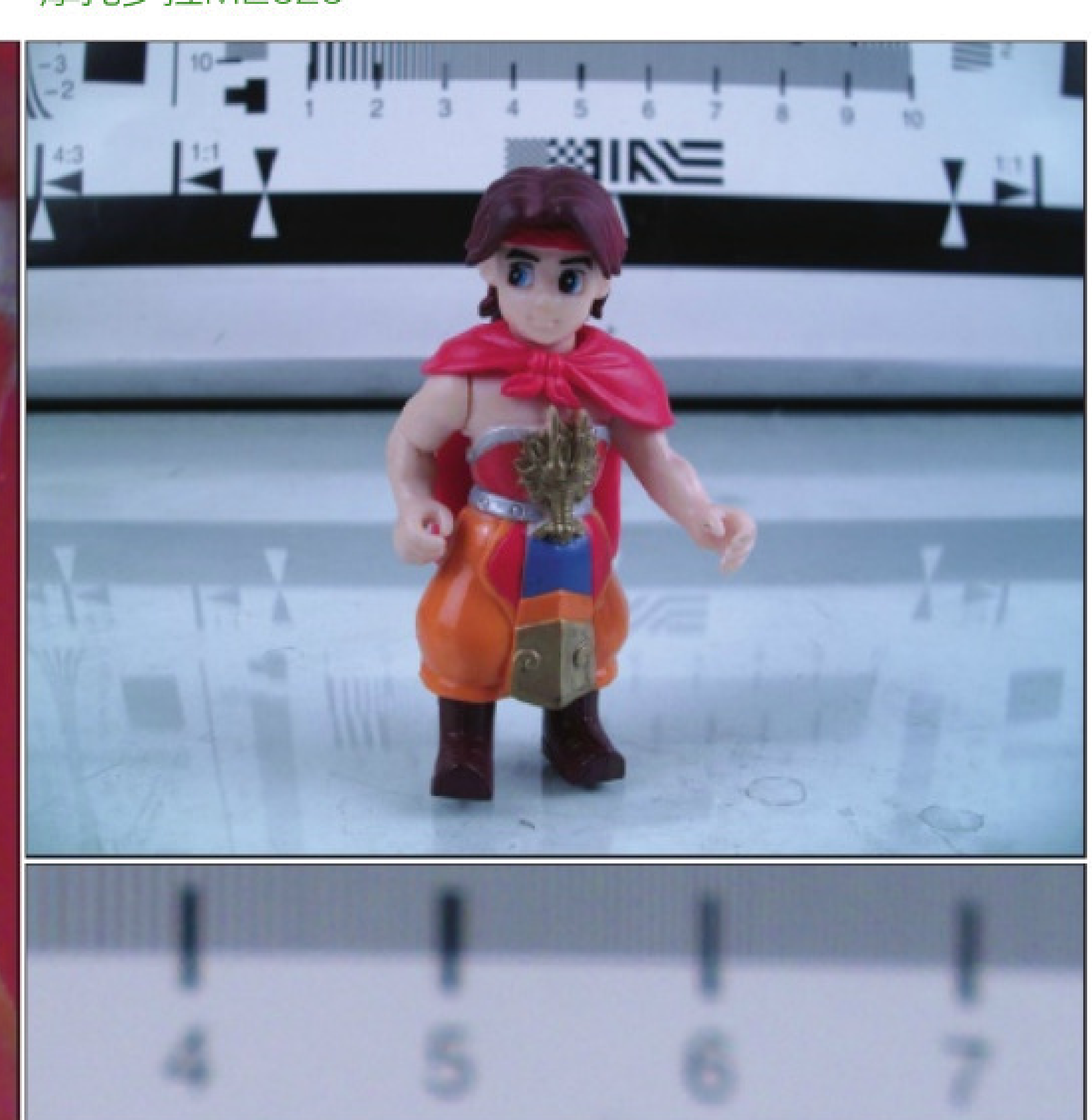
摩托罗拉ME525的微距照片立体感稍差一些，但色彩中规中矩，应算最为真实的，脸部和头发较暗的部位有颗粒感，焦外虚化一般，背板上的线条较清晰。受到分辨率的限制（500万像素），其龙头细节并不是很好。

摩托罗拉ME525

800万像素DC

DC的色彩略微偏淡，成像立体感稍显不足，不过焦外虚化效果很好，离焦点最近的背板线条也很模糊，另外龙头部分的细节很出色。

800万像素DC

三、低亮度

在低亮度测试中，我们在阴天的室内，不开任何照明设备，所有设置，包括ISO均设置为自动模式，关闭闪光灯。拍照点距塑胶小人为30cm左右，离分辨率板60cm左右。

iPhone 4S

iPhone 4S在低亮度下仍可快速对焦，拍摄的小人尽管有一些颗粒感，不过相当清晰，色彩虽较暗，但比较正确，不过再远一些的分辨率板颗粒感很重，相当模糊。



iPhone 4S

诺基亚N8

诺基亚N8在低亮度下的成像稍逊一筹，近景仍可算清晰，但分辨率板上可分辨的线条比iPhone 4S差一些，且整体都偏暗。



诺基亚N8

魅族MX

魅族MX的低亮度成像还是不错的，分辨率板上可分辨的线条比iPhone 4S差一些，但近景的小人脸部似乎更亮一些。



魅族MX

小米M1

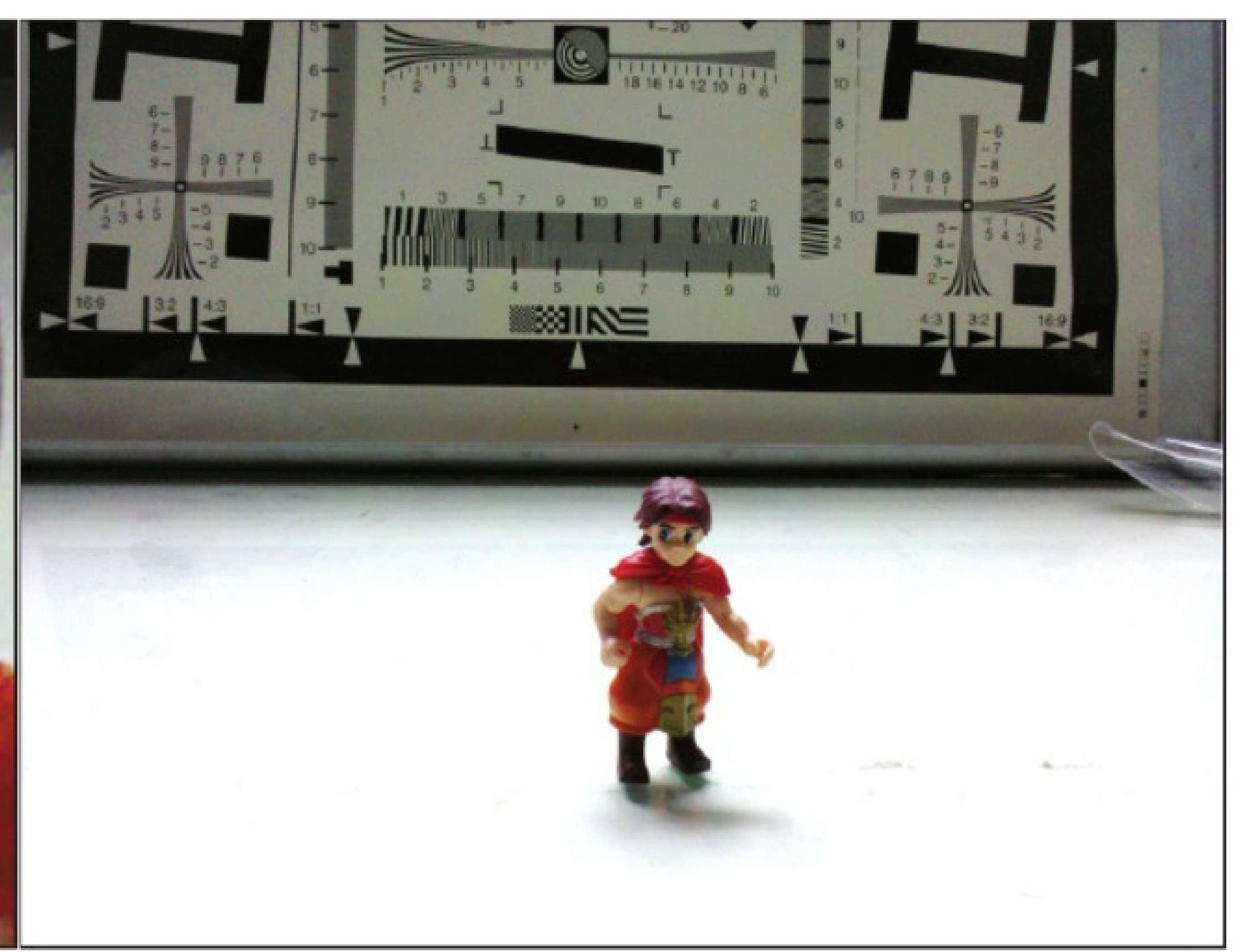
在低亮度下，小米M1照片中的分辨率板已相当模糊，不过近景的小人色彩仍然很浓，只是颗粒感很重，龙头上的反光似乎还更明显了一些，但脸部的颗粒感在尺寸降低两档后还能看出。




小米M1

摩托罗拉ME525

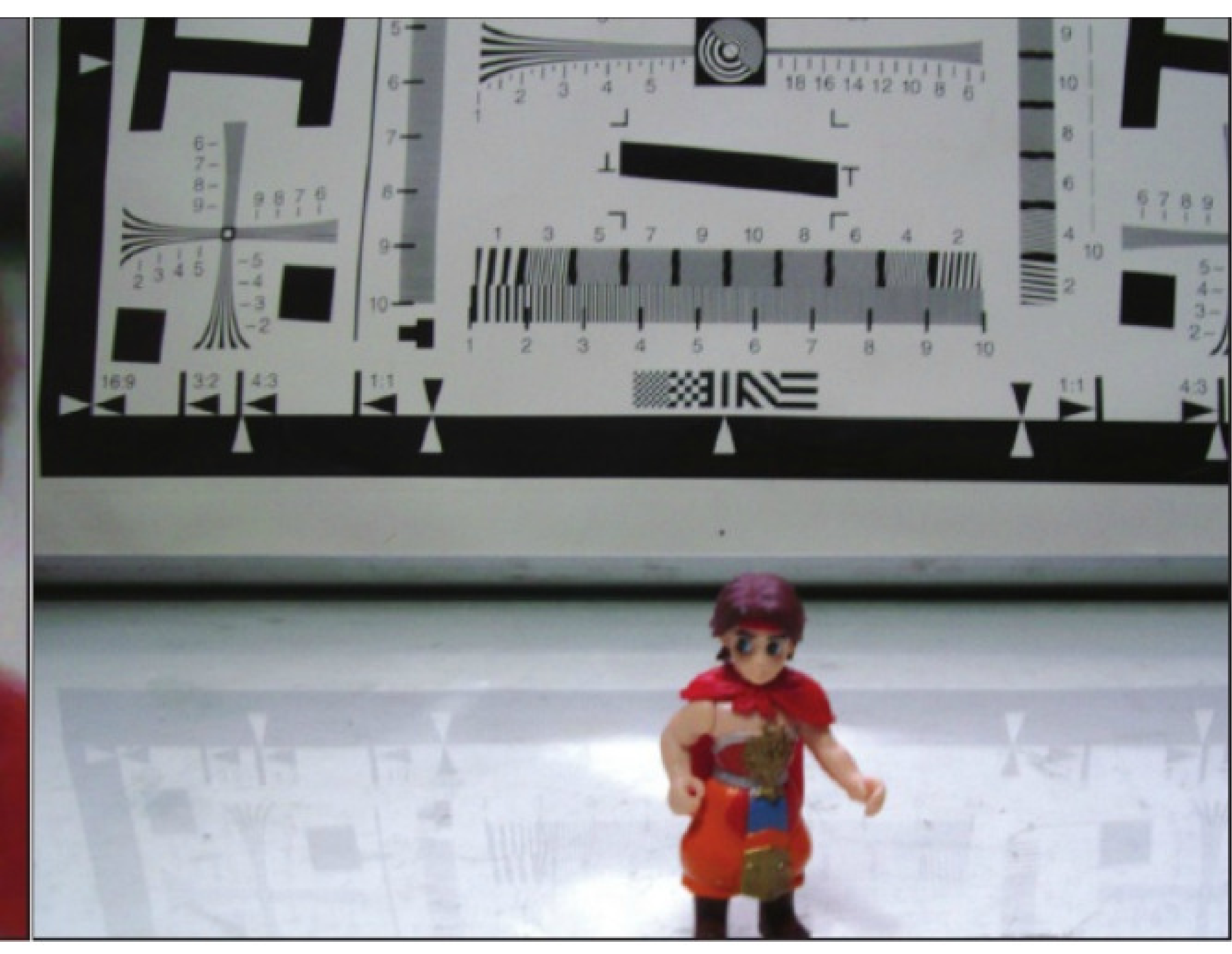
ME525在这样的低亮度下，近景也已完全由明显的颗粒组成，远处的分辨率板在空白处也有很多噪点。

摩托罗拉ME525

800万像素DC

DC的测试结果比较有趣，由于亮度不足，对焦出现了问题，本来对焦于画面正中，但最终照片中塑胶小人和分辨率板似乎都不在对焦范围内，均较为模糊，这说明其对焦系统性能已落后于目前的手机摄像头。不过画面中的噪点和手机相比却不严重，这是因为DC有更大的镜头和感光元件面积，可获得更多的光线。

800万像素DC

四、闪光灯

闪光灯（补光灯）已经是当前手机的普遍配置，在室内和较阴暗的环境中，即使其性能与单反甚至DC有很大差距，也能解决一些问题。在插文中我们了解到，手机补光灯的性能并不是很强，实际测试也发现，在室外稍远距离下，其效果并不好，所以我们仍选用室内环境进行测试。测试位置和配置与低光照拍摄相似，不过设置为强制开启闪光（补光）功能。

iPhone 4S

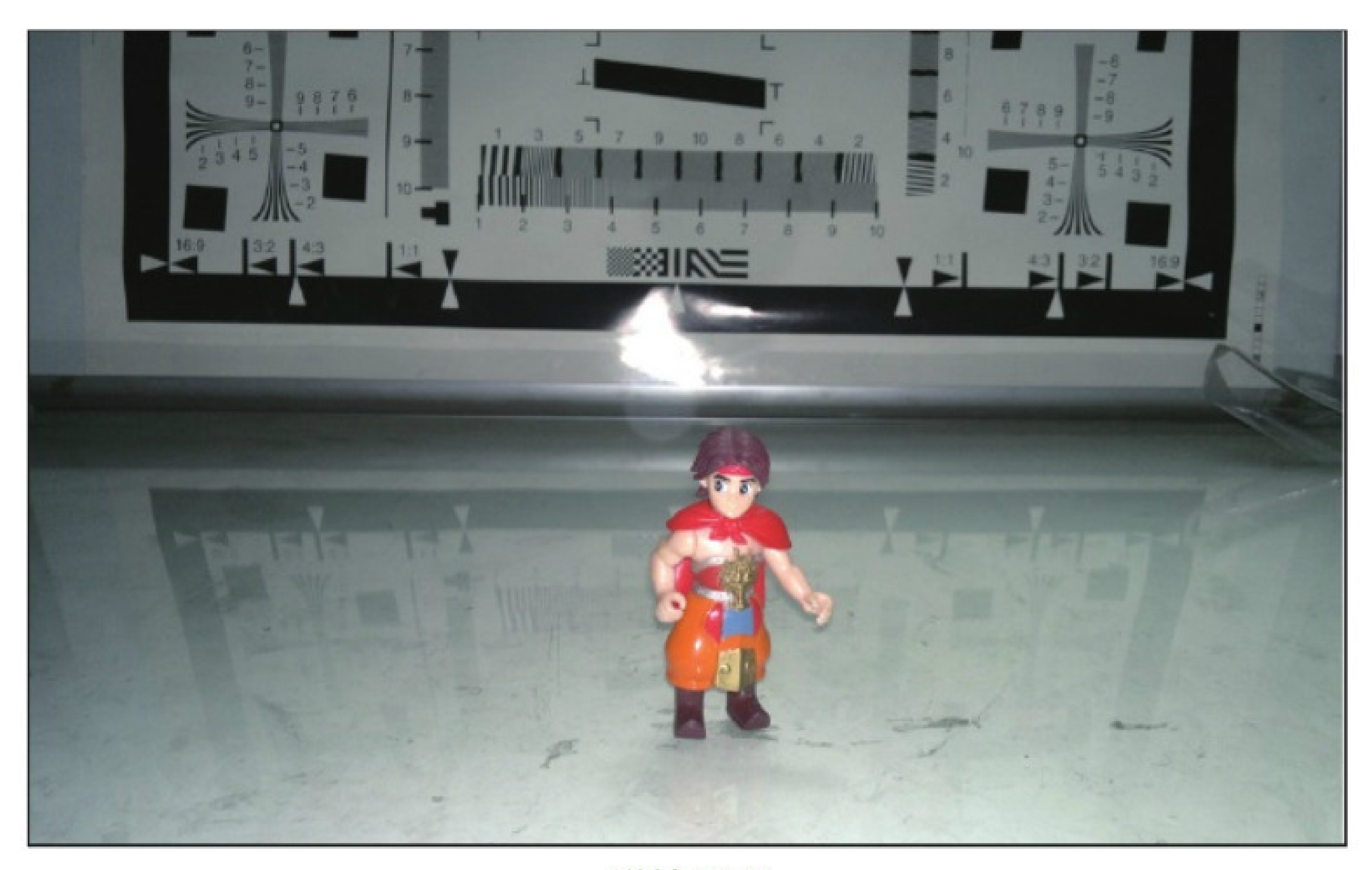
iPhone 4S的补光灯效果可达到60cm之外的分辨率测试板，但也只能算触及，其亮度并不足以让成像效果有很大的改观。不过30cm外的橡胶人像获得了不亚于开启摄影灯的成像效果，而且颜色也正常。



iPhone 4S

诺基亚N8

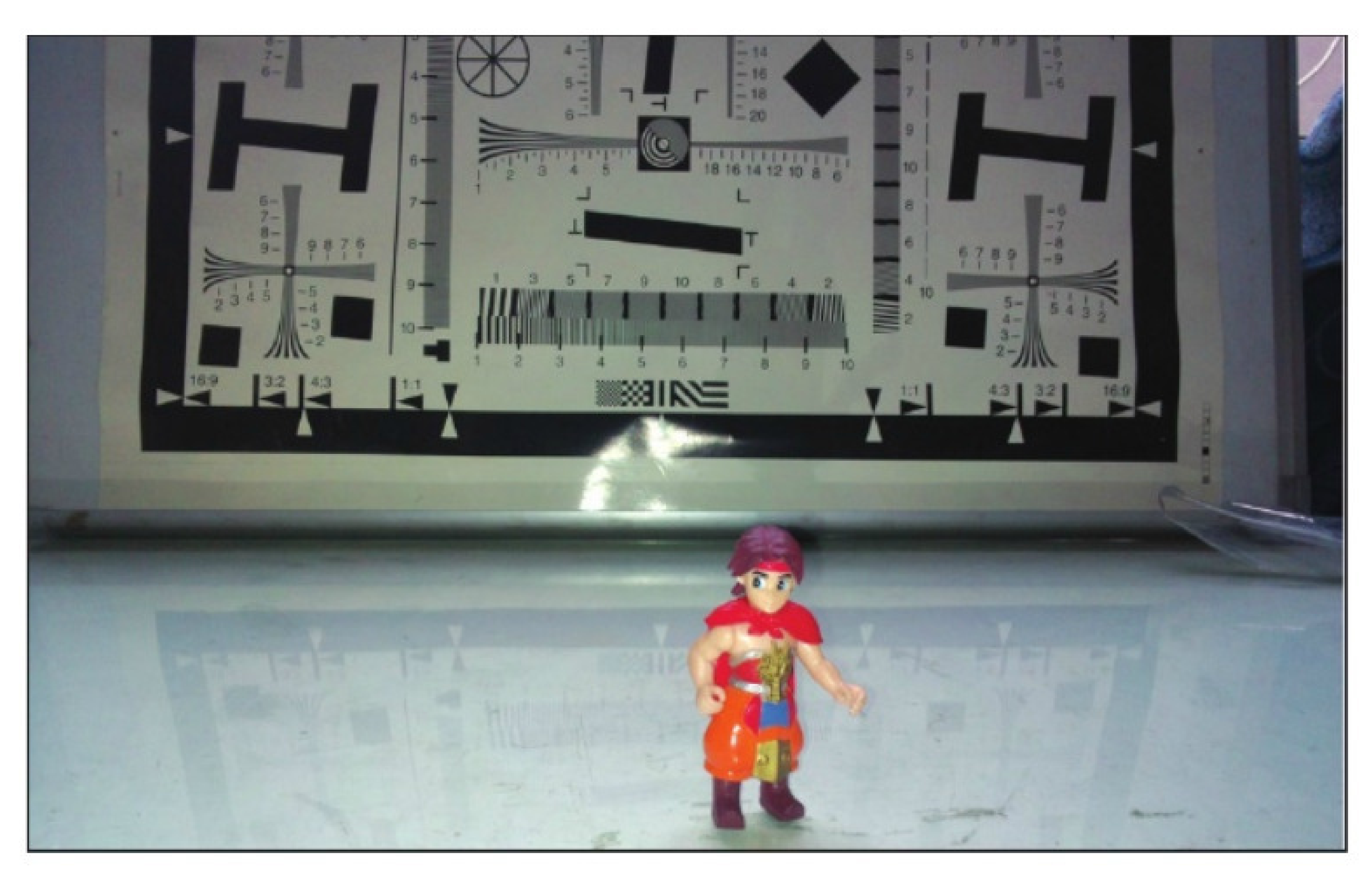
诺基亚N8配置的是强大的氙气闪光灯，不同于目前主流的LED补光灯，其亮度要明显高得多，且采用类似DC的闪光方式，而非补光灯的持续照明方式。在实际测试中，60cm外的分辨率板亮度只是略有增加，近处的橡胶人像的亮度则非常恰当。



诺基亚N8

魅族MX

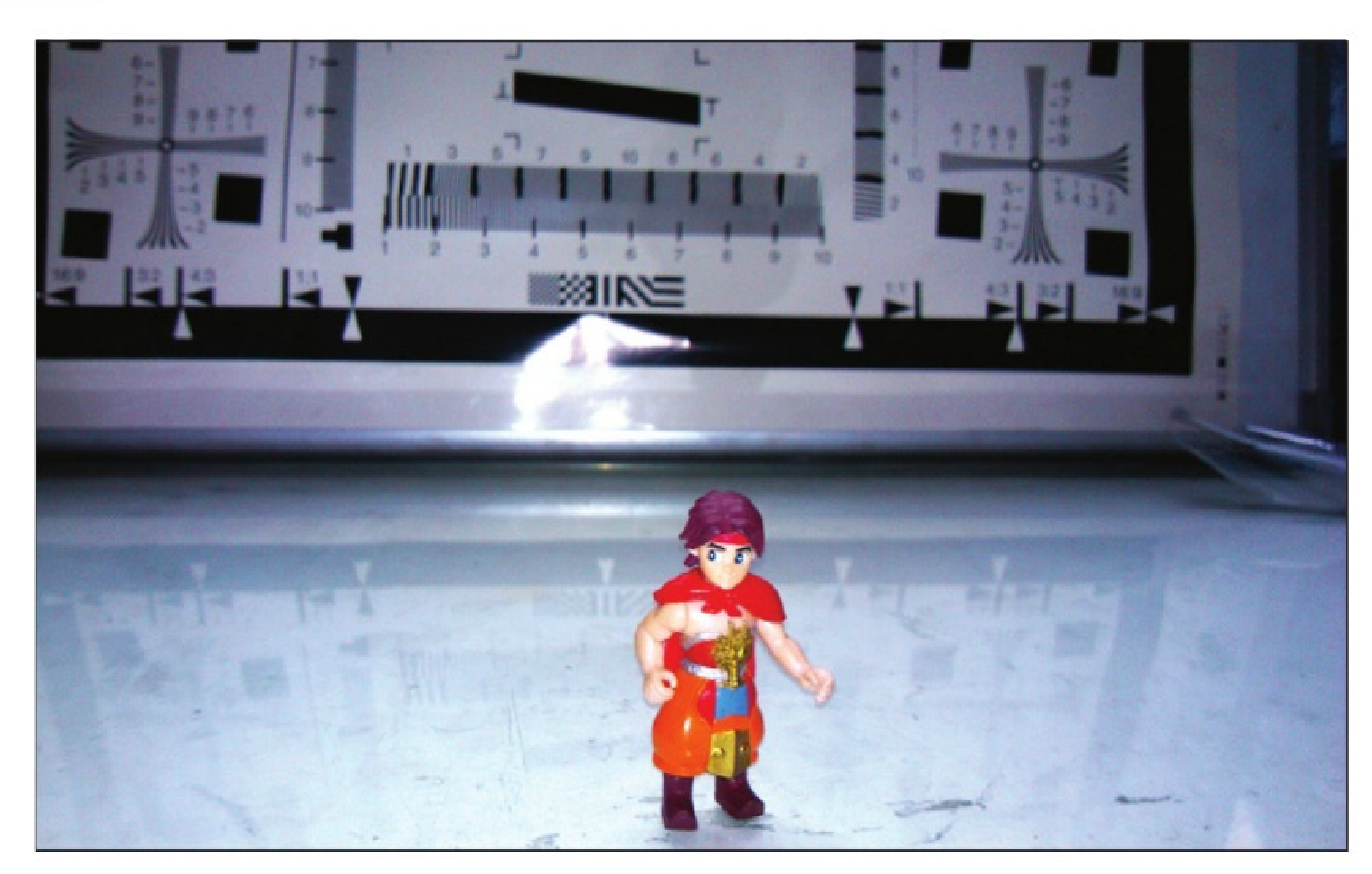
魅族MX的补光灯较为柔和，色温偏暖，近处橡胶人像亮度增强，但增强幅度明显弱于iPhone 4S闪光灯。由于自动配置为稍高的ISO-80，所以远处的分辨率板虽亮度增加不多，但变得更清晰了。



魅族MX

小米M1

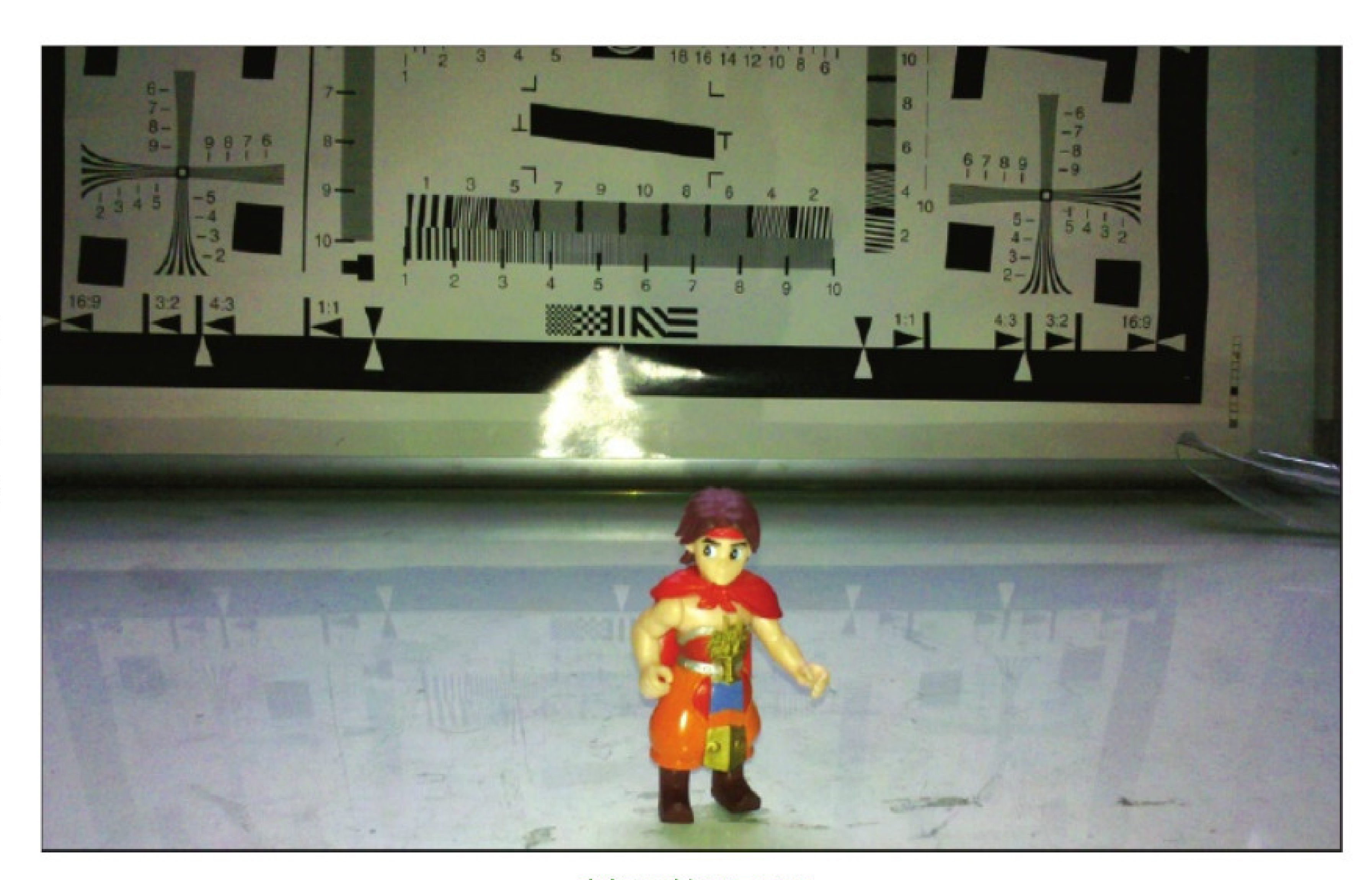
小米M1的闪光灯和MX类似，不过其摄像头的自动配置有一定偏差。其图片中的近景和远景亮度明显增强，但噪点也明显增加，似乎ISO-84的设置对摄像头来说调节得有些过高了。



小米M1

摩托罗拉ME525

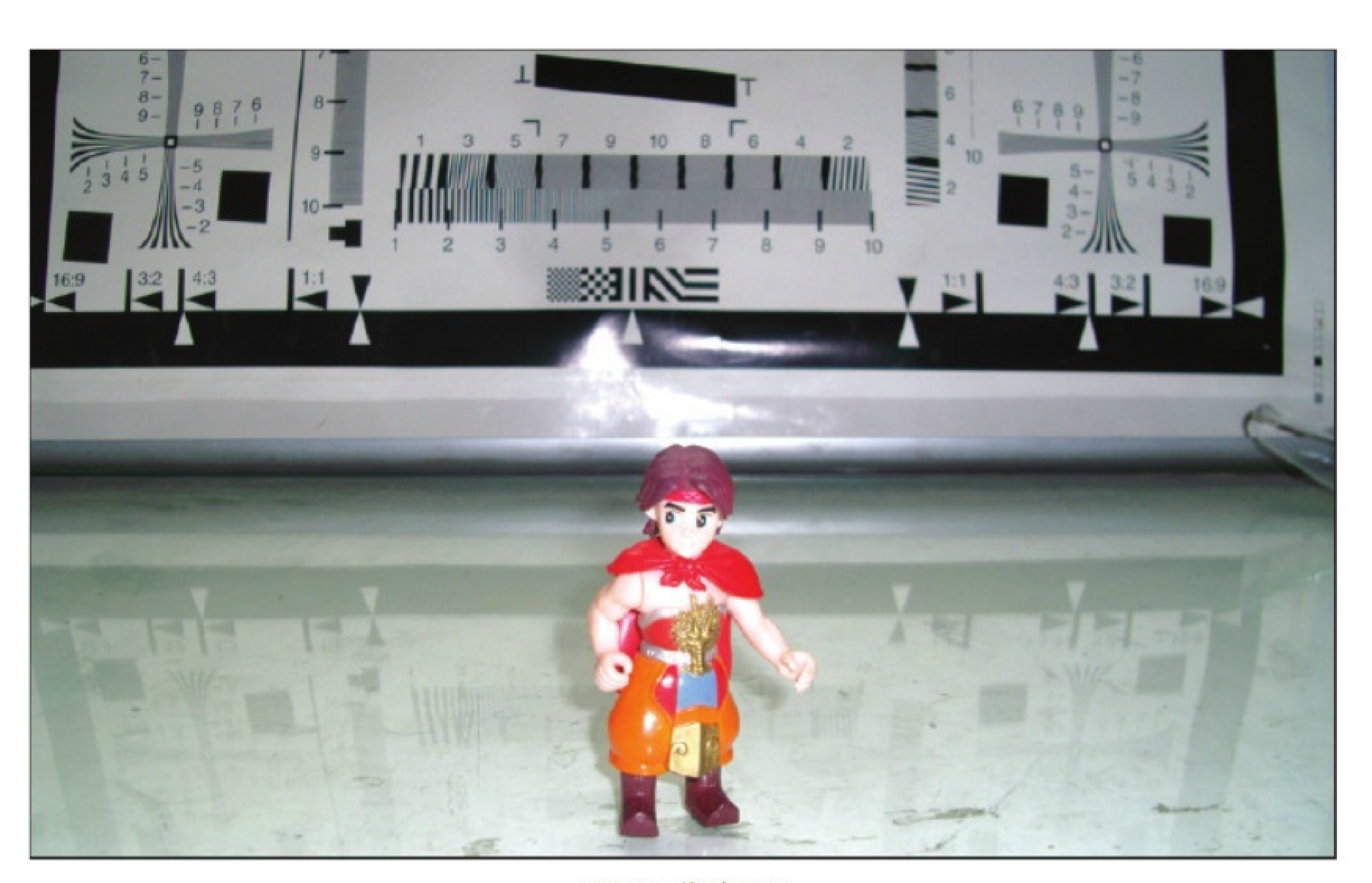
摩托罗拉ME525的补光灯只能说是聊胜于无，亮度虽有增强，但噪点抑制并不好。由于工作时先开启补光再进行对焦操作，有时会因为对焦点光线反射较强而无法正确对焦。



摩托罗拉ME525

800万像素DC

DC的闪光灯亮度明显高于手机，分辨率板也获得了较好的照明，但近处人像的鼻子等高亮区域，已经接近过曝了。



800万像素DC

五、广角长焦（室外风景）拍摄

我们在室外进行长焦和广角测试，由于专题实施期间天气一直不佳，所以照片效果并不代表手机的最高水平，反倒更像是测试手机对拍照环境的适应性，我们更看重的则是照片间的横向对比而非单机的效果表现。在测试中我们所有设置都采用自动模式，在同一处拍摄广角端照片，并直接拉至最大变焦端，放大中心部分图像，由于参测手机都不支持光学变焦，所以长焦端照片可看做广角端的中心部分细节表现。

iPhone 4S

在默认的广角端拍摄时，iPhone 4S照片的清晰度和亮度、对比度都很不错。在细节方面，较远端路旁花坛已经有些模糊，最远处的高楼细节也不清楚。

其长焦端的成像更说明它的摄像头并不以分辨率取胜，图像已出现较明显的斑点。





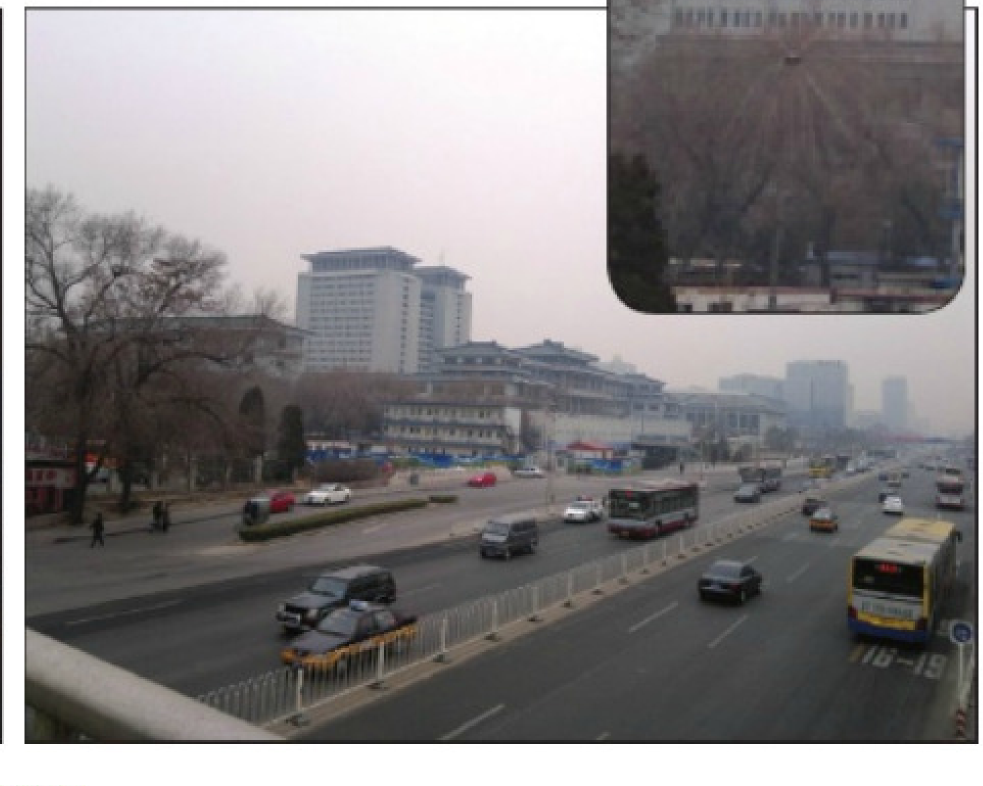
iPhone 4S

诺基亚N8

诺基亚N8的广角取景范围很大，使其1200万像素规格的优势表现得不是很明显，中心部位的清晰度和iPhone 4S接近，而边缘的树枝与路旁霓虹灯已不好分辨，另外整体亮度比iPhone 4S略低。

其变焦倍数也为5倍左右，所以长焦端的取景范围较大，但高像素的优势使其细节表现更出色。





诺基亚N8

魅族MX

魅族MX的室外拍摄效果并不是很好，整个照片似乎没有对上焦或表现为光线不足，而光照对其他参测样品都并未构成问题。其中央部分的楼宇都有些模糊，边缘的树枝更难分辨。

它在最大变焦端获取的图片效果反而好一些，尽管也较为模糊，但和其他手机相比没有太大差距。





魅族MX

小米M1

小米M1的广角端取景范围并不大，成像中也有一些噪点，不过整体亮度较高，中心对焦区域的对比还是很不错的，边缘霓虹灯和树上枯叶都很清晰。

在最大变焦段，小米M1的成像有些让人失望，很大的色块构成了画面，基本属于不可接受的效果。




小米M1

摩托罗拉ME525

摩托罗拉ME525的广角端取景范围大于小米M1，亮度虽稍低，但噪点比小米M1轻微一些，从边缘树木看，图片分辨能力不如小米M1。

其长焦端拍照是直接截取了我们放大的区域，却未改分辨率，所以从手机屏幕看时出奇的清晰，放大或点击属性才发现其分辨率仅为736×560。




摩托罗拉ME525

800万像素DC

从广角端的照片看来，DC和高端手机的拍摄效果已看不出什么区别，亮度、对比度和细节辨识能力都与iPhone 4S差不多。

光学变焦长焦端的相片是DC的完胜，能够利用全部有效像素区感光，使其细腻程度远超手机作品。由于中心区域色彩对比度较高，其对焦也更迅速精准。




800万像素DC

六、人像拍摄

人像拍摄中，我们选择了可爱的孩子作为模特，细腻而毫无加工痕迹的皮肤更能反映设备的实际效果。我们的拍摄地点选择在室外，所有设备配置，包括闪光灯和ISO等都使用全自动模式。

iPhone 4S

在人像摄影中，iPhone 4S相片的亮度、细节、色彩都很出色，模特的睫毛清晰可见，左右脸上光照的差异也没有造成不良影响，只是为了照顾光照略显不足的脸部，照片整体的亮度稍高，这点在模特的帽子上表现较明显。




iPhone 4S

诺基亚N8

受益于更高的分辨率，诺基亚N8的人像很细腻，虽然亮度没有提升，但脸部细节还是很明显，睫毛、唇纹等都很清晰，帽子上的白色图案不会出现过亮的问题，更接近真实色彩。




诺基亚N8

魅族MX

魅族MX的成像色彩略深一些，细腻程度不错，色彩略偏红。由于亮度稍低，所以对比度略逊于iPhone 4S，不过也避免了一些区域过亮的问题。





魅族MX

小米M1

小米M1的成像很有“油画感”，色彩非常浓厚，整体显得很亮，不过噪点也较为明显。




小米M1

摩托罗拉ME525

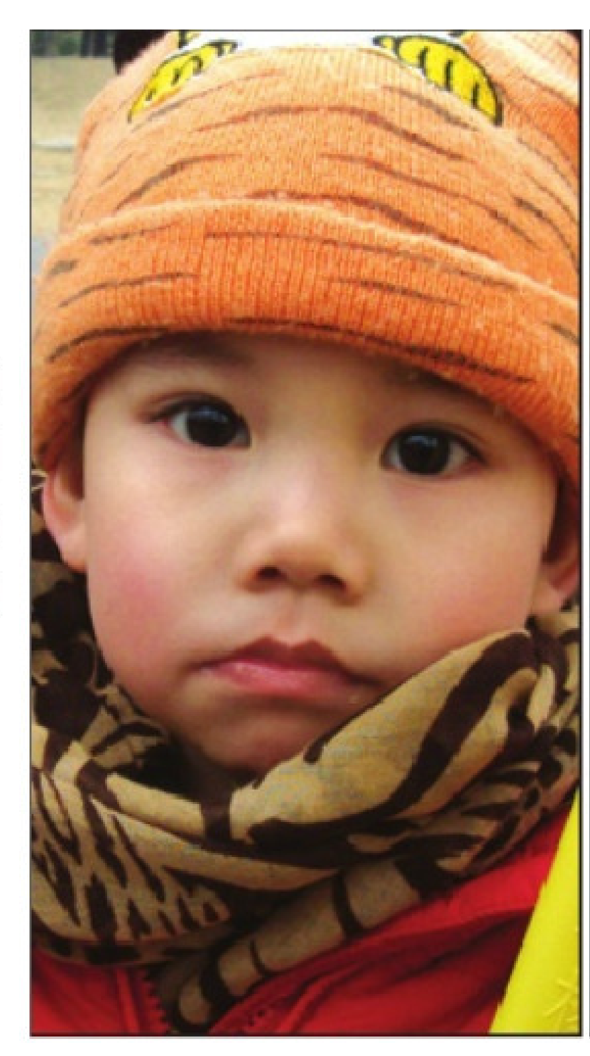
摩托罗拉ME525的照片，模特的脸部明显偏黄，光照不充足造成照片中有一些噪点，脸部噪点也较为明显。




摩托罗拉ME525

800万像素DC

DC拍摄的人像和周边景物色彩正确，成像细腻，脸部虽然也有微小的噪点，但不会破坏皮肤的良好感觉。




800万像素DC

在实际拍摄测试中，iPhone 4S表现出了不逊于1200万像素神机诺基亚N8的能力，这两款手机在很多测试中的表现已接近DC，对喜欢随手拍又很少用变焦的用户来说，完全可以用来替代DC。魅族MX除了远摄测试的问题外，拍照效果也可归入第一阵营，其自带的更多拍摄模式则是iPhone 4S所不及的（当然作为开放性的智能手机，iPhone 4S通过安装软件来取得这些拍摄模式并不困难，但可能需要付费）。小米M1浓重的色彩和摩托罗拉ME525的清爽使其在拍照中也表现出了一定的实力，不过能力和DC差距较大，只是在较好的光照条件下，可随手记录而已。

影之灵 手机视频录制对比



■河北 cherry

相对于保留瞬间精彩的照片，视频能够更好的还原生活片段，不过很长时间以来，由于其对影像设备处理速度、存储空间的需求都较高，因此相机和手机等设备，都对视频的分辨率、拍摄时间等进行了限制。不过这一点在最近有了很大改变，不仅最新的相机纷纷开始支持1080p全高清视频拍摄，手机也开始提供720p视频拍摄能力，加上视频分享、社交网站及微博等视频应用方式的推波助澜，视频拍摄在手机摄像头的应用中也越来越重要。

一、视频与静止影像的区别

在DC和手机上，视频拍摄虽然也通过同样的摄像头拍摄，但远非某些广告中所说的“是静止影像的组合”，否则只要连拍速度达到24帧/秒～30帧/秒，再配合录音功能，岂不是就可以当作视频了？其实从某种角度来讲，DC和手机的照片反倒可以算是视频流中的截图，在启动摄像头后感光元件是在持续获取影像流，才能在屏幕上持续显示预览影像，只有在按动快门或点击屏幕时才会对当前图像进行对焦处理和截取。

当然手机和DC在视频录制时，也不是简单地记录感光元件上的所有信息，而是与拾音器获得的音频结合，并经过压缩变成各种视频文件后存储。所以就像我们前面提到的图像处理引擎要足够强大，才能处理分辨率较高的视频，并转换为压缩比较高，容量较小的文件。

由于涉及到视频处理引擎的问题，不能认为照片质量优秀的手机就一定拥有出色的视频拍摄能力，所以在本章中还需要进行针对性的测试。在测试中，我们更强调其对运动物体的记录和音频记录能力，所以选取了一处繁忙的封闭式路段拍摄高速车辆，以及稍近距离的人像拍摄和声音记录。在拍摄时全部选取最高拍摄效果，其他设置则选择默认，均为横向拍摄，更符合传感器的图像长宽比以利于取景。

二、各机实测设置及文件格式

iPhone 4S



作为高端智能手机的代表，iPhone 4S在拍照能力广受好评的iPhone 4基础上，进一步加强了摄像配置，不过也和拍照时一样，用户会发现没有什么可设置的选项，只要选择了视频拍摄模式，直接拿来拍就好了。

它支持全高清1080p（1920×1080）分辨率，29帧/秒的视频拍摄，储存模式为MOV，码率高达11Mbps以上，压缩比不高，造成文件尺寸相当大，47秒的录像文件即达到136MB。

诺基亚N8

诺基亚N8拥有参测手机中最强的摄像头配置，不过像我们之前提到的一样，它的视频录制规格却只能达到720p（1280×720）分辨率及25帧/秒的速度。当然其容量也相对大大缩减，它采用MP4格式，文件大小仅相当于iPhone 4S录制视频的1/3左右。



魅族MX

魅族MX作为出色的国产智能手机，在摄像能力上的表现已经有目共睹，其视频拍摄可支持1080p分辨率，存储方式为MP4文件，但似乎并非很标准的格式，安装了常见播放器的Windows无法直接识别其分辨率、码率等指标，且文件尺寸非常小，好在播放比较正常。



小米M1

小米M1的视频拍摄能力和拍照能力一样中规中矩，可支持720p分辨率视频拍摄，帧速为30帧/秒，采用标准MP4文件格式。



摩托罗拉ME525

作为中低端智能机产品，拍照能力同样不是其设计重点和卖点。其视频拍摄分辨率为848×480，更适合在本机屏幕（分辨率854×480）上播放，帧速则为24fps。文件格式为比较少见的M4V，不过Windows常见视频播放器大都能正常识别播放。





800万像素DC

在这一档次的DC中，视频拍摄能力仍较弱，例如我们的对比DC，视频分辨率只能达到640×480左右，帧速为29帧/秒，存储格式为MOV。而新一代的DC甚至单反相机中，都已经支持720p甚至1080p分辨率视频拍摄。

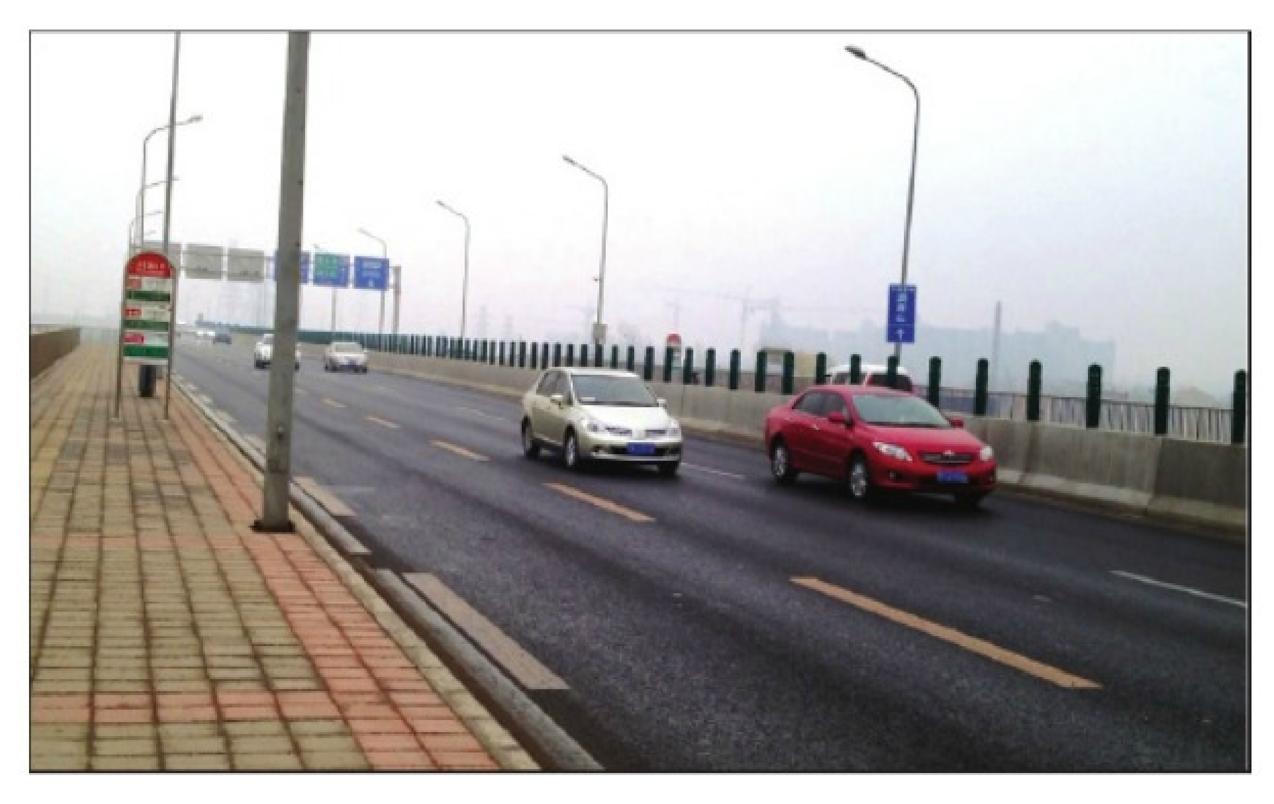
三、视频质量对比

iPhone 4S

从视频截图可以看出，iPhone 4S的视频画质还是相当出色的，并且支持视频拍摄过程全屏点击对焦，只是对焦过程画面会有短时间模糊。视频的清晰度和流畅度很不错，公交站牌和公路指示牌都较为清晰，根据对焦点的不同，还会自动改变曝光。





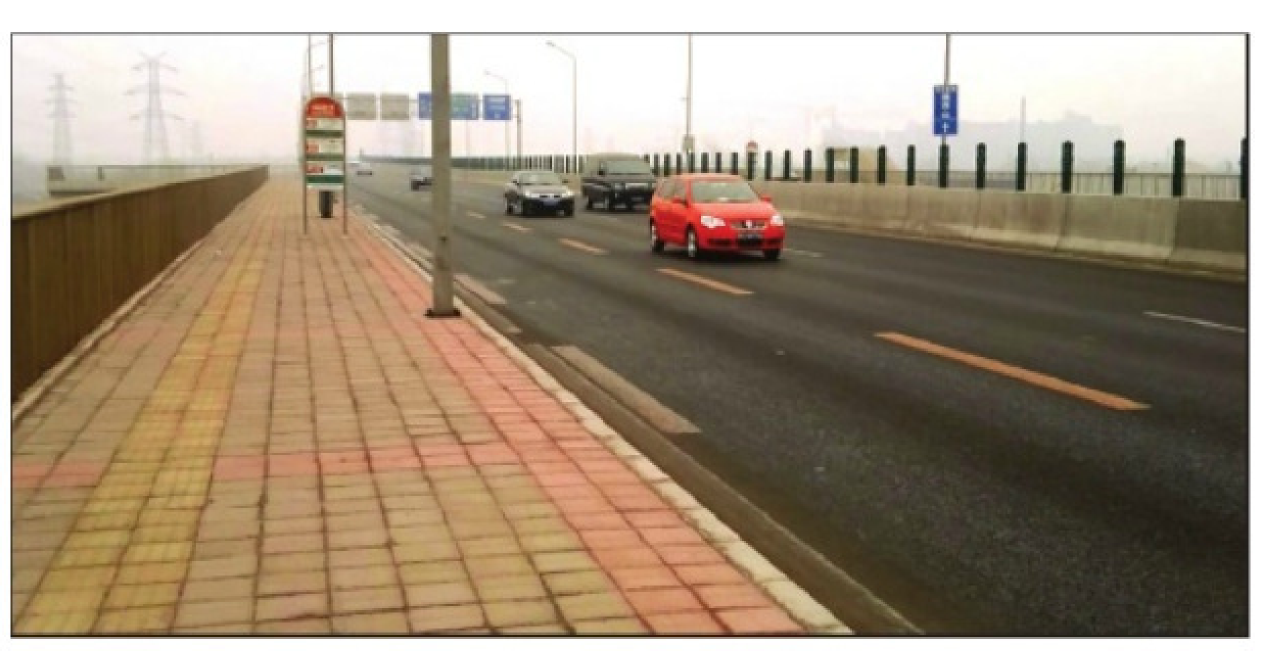


诺基亚N8

诺基亚N8的录像品质总体看还是不错的，其配置镜头的广角很出色，可获得更宽广的录像视角，记录更多的内容。但大广角和仅720p的分辨率却限制了它的局部清晰度，侧面站牌的清晰度只能算是尚可，无法辨认站名，靠近成像中心的公路指示牌清晰度更好一些。







其拾音效果在参测样品中最为出色，呼啸而过的车流旁，可较清晰地分辨1.5～2米处的人声，1米处的人声已基本压制路上噪声。

魅族MX*

在Android手机中，魅族MX确实拥有强大的拍摄功能，同样的1080p记录能力和全程全屏点击对焦都不逊于iPhone 4S，也许是由于存储时过高的压缩比和文件格式兼容问题，录制和手机回放时清晰的图像在电脑回放时竟变得非常模糊，甚至比本次测试中一些手机的720p分辨率录像效果更差。







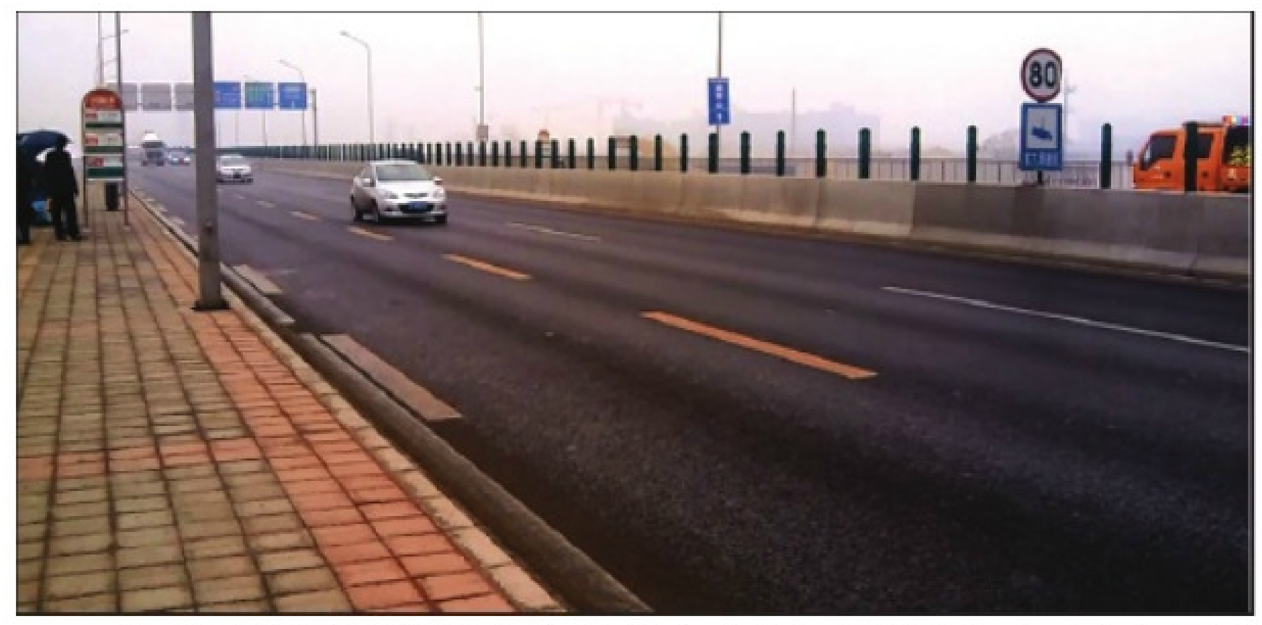
其录像的声音表现不错，在2米内都可较清晰地录制人声，不会被路上噪声压制，不过2米处和1米处的人声差别不大。

小米M1

仅支持到720p分辨率的小米M1拍摄视频，清晰度还算不错，公交站牌较为模糊，但画面中心的公路指示牌内容已基本可分辨。比较有趣的是，其默认设置下的画面色彩非常浓重，也许会更符合某些用户的审美。





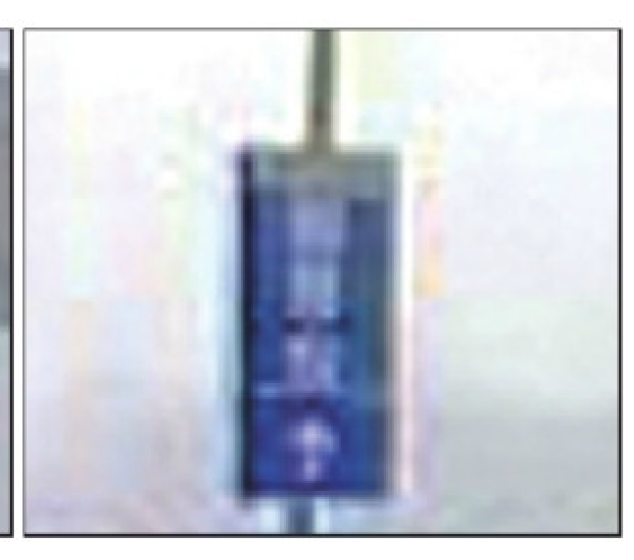


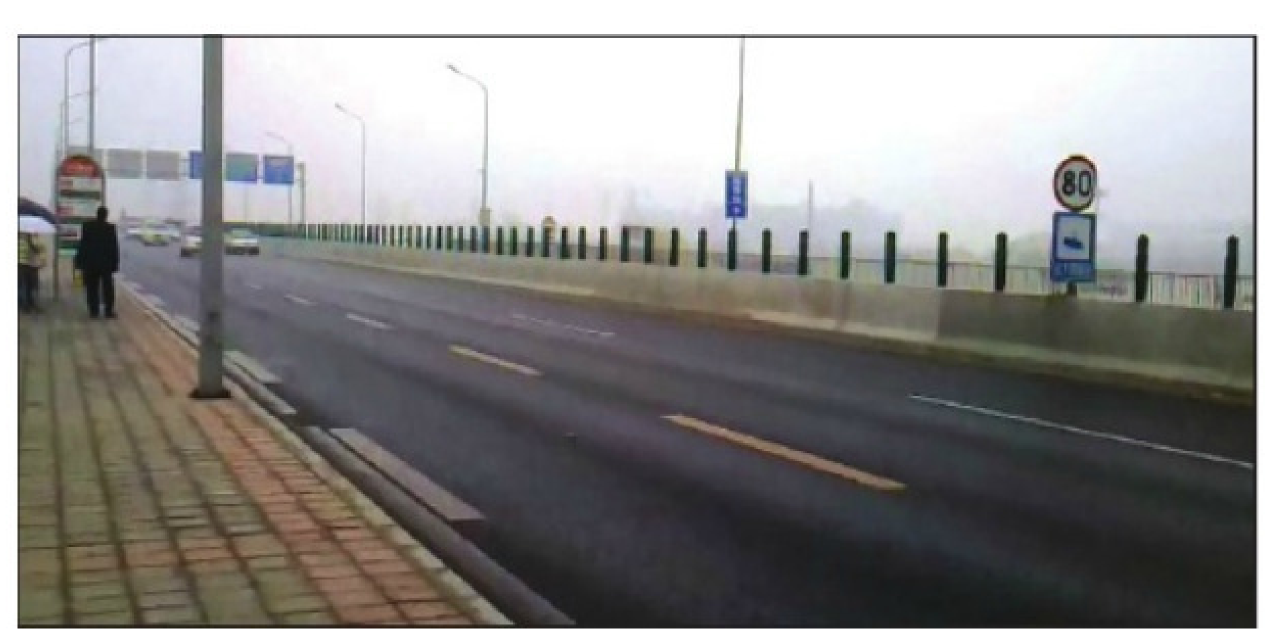
这款手机录像过程中的拾音方向性不是很好，不过音量挺大，因此在两个距离上的人声还是可分辨的，只是不清晰，且区别不大，因为周围飞驰而过的车辆带来的路噪声也相当大。

摩托罗拉ME525

由于仅支持848×480的较低分辨率视频拍摄，ME525的视频清晰度非常一般，亮度还算不错。







其录像的音量较小，近处的人声勉强可分辨，远点则不好分辨，当然好处就是环境噪声也小了不少。

800万像素DC

640×480的分辨率使其视频拍摄的实用性不高，画面像蒙着一层雾一样显得模糊，它的优势是可随时以光学变焦拉近感兴趣的景物，改善局部分辨率。其拾音效果类似ME525，不过两个测试点的人声分别还是很明显的，近处的人声基本可压制环境噪声。





苹果iPhone 4/4S和标准的Android 2.3系统手机都配置了前置摄像头，其主要目的是进行视频通话，不过也被赋予了很多新功能，例如笔者就见过有女孩在地铁中利用iPhone 4前置摄像头和屏幕，当作镜子来整理妆容。

相对于后置摄像头而言，一般的前置摄像头都根据常见需求，对室内光照和人像进行了特殊的优化，因此有些人经常在室内使用，会感觉前置摄像头的效果比后置摄像头更好，其实在绝大多数的手机中，这是不太可能的。

本次测试中带有前置摄像头的有3款手机，分别是苹果iPhone 4S、诺基亚N8和魅族MX，像素数均为30万。测试中iPhone 4S仍支持全屏对焦点选择，并可根据对焦点的明暗程度相应自动更改曝光设置，另外两款产品无此能力。



表现优秀的iPhone 4S前置摄像头影像

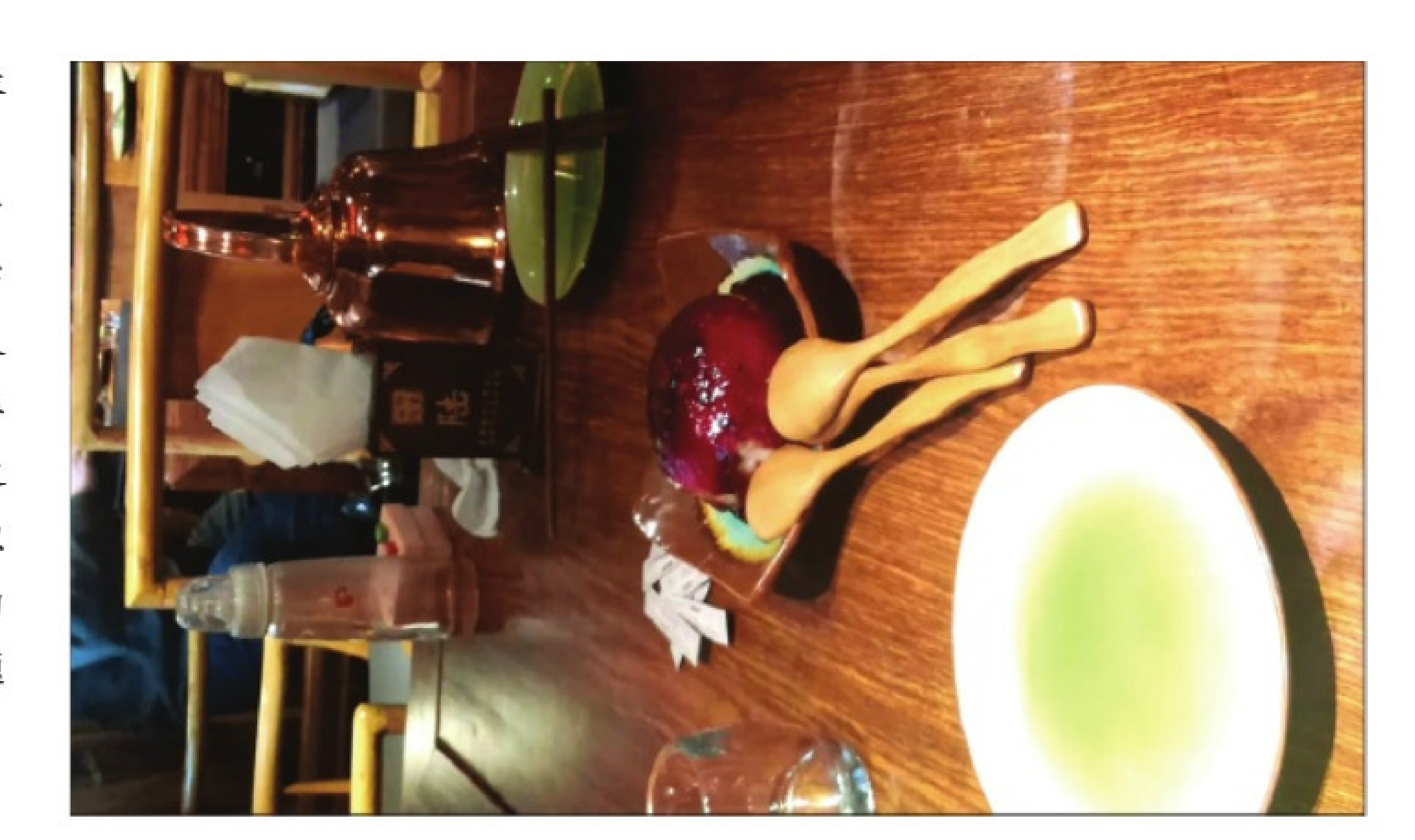

一般手机的前置摄像头效果

实际测试是在日光灯照明的室内，和景物距离约半米，iPhone 4S的清澈的成像效果仍然最为出色。MX则和强调影像能力的N8差不多，效果与iPhone 4S差别非常明显。由于使用前置摄像头时距离都较近，所以3款手机的拾音效果差别不大。

总　结

视频不仅与摄像头配置有关，还和系统设置、硬件编码能力有很大关系，所以在本次测试中，较新的iPhone 4S和魅族MX全面胜出，小米也相当有特色，不过小米手机作为Android 2.3时代产品，没有配置前置摄像头，确实让人有些遗憾。

*注：魅族MX的视频拍摄测试让人感到疑惑，除在不同平台上的识别和播放效果问题外，其后我们又测试了几次视频拍摄，在一些测试中的细节表现远强于统一测试所用的场景，例如右图，表明它在适合拍摄色彩鲜艳和近距场景时表现更好一些，虽然清晰度也只能达到720p分辨率视频的水平，但已与其他媒体提供的样片效果近似。我们还发现其在室外风景拍摄测试中有类似情况发生，测试的这台魅族MX似乎对较远地点的对焦很成问题，希望这只是这台手机的个体问题或目前版本在对焦及视频编码软件方面的问题，而非镜头本身瑕疵所致。



影之力
挖掘**手机拍照**附加功能



□辽宁 快门威武

如果你看惯了单反、微单拍出来的照片，大部分人都会对手机的拍照功能嗤之以鼻。然而现如今全球知名的社交类照片分享网站中，绝大多数作品却都是由手机拍摄的，一些富于创新的摄影师也使用手机来捕捉灵感，一次又一次地向人们证明“技术比器材更重要”的道理。智能手机轻便易用，各类拍照辅助软件功能也很丰富，虽然配备的摄像头性能有限，但其潜力非常值得挖掘。不少朋友可能会纳闷，使用同样的手机，为什么摄影师拍出的照片赏心悦目，而自己的却那么平淡无奇呢？答案是创作者除了对光线的理解与运用不同以外，使用的拍照软件也所有不同。为了使我们的手机发挥出最佳的拍照能力，笔者就在此与大家分享使用手机拍照的心得，让你的照片变得更漂亮、更有趣！

正确对焦

Android、iOS系统自带的拍照工具只提供了最基本的拍照功能，它们会较直白地来展现摄像头的“素质”，缺少额外的编辑和美化能力。而说起美化，大家一定使用过全自动美化工具，不少拍照摄像软件、图片分享应用也会集成美化功能，经过处理后的照片可以讨好观者的眼睛，弥补画质上的不足。但即便使用最优秀的美化软件，也需要我们先拍出一张画质较好的照片，所以就需要我们操作手机进行正确的对焦、曝光及合适的构图。

除了少数手机能将对焦点设为无限远以外，通常我们使用的手机在拍照时和普通相机一样，需要先选择对焦点，对焦完成后便可以按下快门完成一次拍照。各品牌手机内置的拍照功能默认几乎均为傻瓜相机式的操作——无需进行任何设置，按一下拍照按钮之后程序自动调整各项参数完成拍照。当然，现在大部分触屏智能机还可以选择取景框中的某处位置，手动指定对焦点，这在拍摄人像（将对焦点设在眼睛上）和拍摄静物时比较易用。正确选择对焦点是拍好照片的基础，接下来只要构图合理且拿稳手机就能得到一张不错的照片。说起来容易做起来难，手机拍照时跑焦是常有的事，我们需要借助第三方软件进行弥补。Android和iOS用户使用“Camara360”或“ProCapture”都是比较理想的选择，和许多同类软件一样，拥有较为丰富的拍照功能。



左：Camara360可以开启“防抖”功能，它会利用手机的重力感应装置来检测拍摄者手部的晃动情况，待稳定后再自动对焦拍摄。这种方式可以有效避免在光线不理想的环境下，由于操作快门键而导致手机晃动所引起的照片模糊情况。

右：ProCapture的“对焦方式”选项，通常选择“自动”即可。如果要拍近处的物体，可选择“微距”加快对焦速度。

暗部细节

由于手机不具备强大的测光系统，当拍摄景物的颜色反差较大时，常常会令主体曝光不足。非常典型的例子是拍摄雪景或室内侧逆光时，如果将焦点对准人物，照片还是会曝光不足。手机自带的拍照软件对此无能为力，针对这种情况只能用第三方软件来解决。有两类软件适合在此时使用，一种是带有暗部亮度增强功能的软件，一种是可以手动设置曝光时间的软件。

对于前者，我们的选择余地很大，很多可以自动调节亮度、对比度的软件都可实现，比如Camera360中的“效果增强”“魔法皮肤”等特效；Android上专门用来拍摄人像的“美人相机”；iOS上的“AccuSmart Camera”，都会让灰暗的照片变得有光彩，肤色显得更亮白。







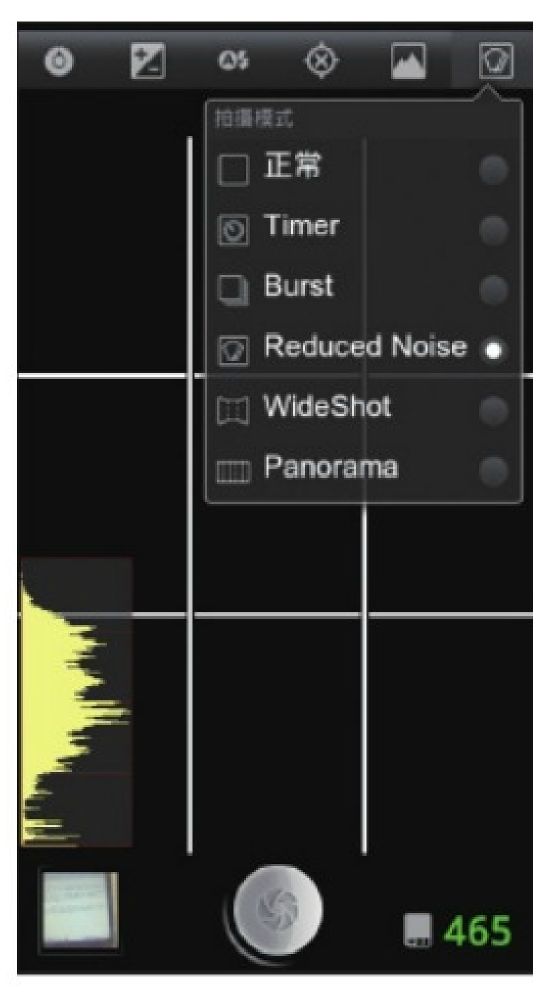
左：照片为演员伊娃·朗格利亚，她的小麦肤色经过软件处理后变得雪白。

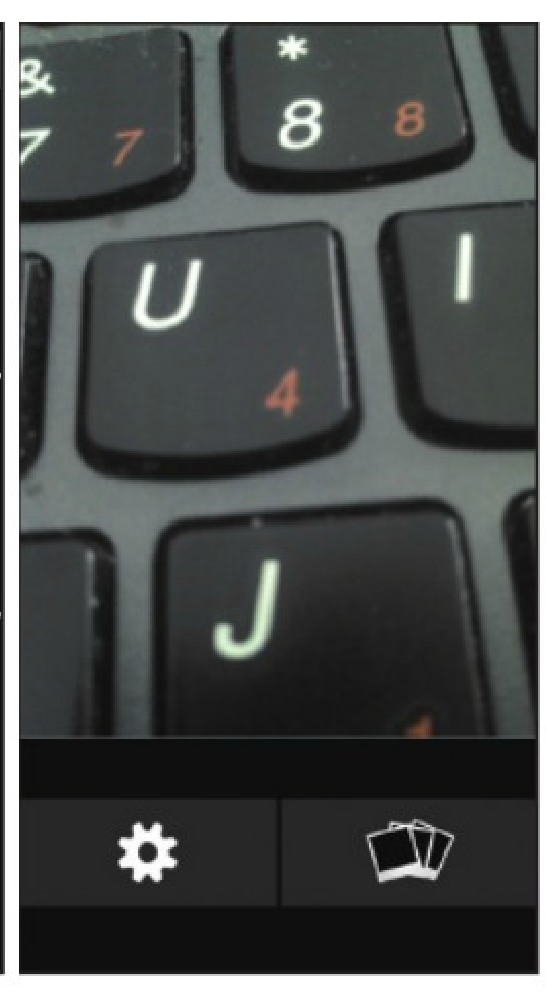
中：这是一张用MOTO Defy拍摄的照片，众所周知这部手机拍照效果一般，弱光下颜色昏暗显得毫无生气，该如何补救呢？

右：可以看出经过暖色调处理后有了明显改善，焦点附近的锐度显得更高，颜色也更鲜艳。暖色调的调整可以解决手机拍照效果偏冷的问题。

利用软件处理照片看起来更漂亮，但无法避免光照不足时所带来的噪点问题，不少卡片机和手机情况类似，由于感光原件尺寸较小，一旦亮度不足，照片上就会出现花花绿绿的噪点，严重影响图片美观。针对这种问题，一些卡片机会通过快速多次曝光将数张亮度不足的照片合成在一起，得到一张曝光充足的照片，或者通过延长快门时间获得足够的光线。虽然手机端没有自带类似的功能，但只要利用好以下几个软件就可以实现。

Android用户可以使用ProCapture中的“Reduced Noise”（减少噪点）功能，在稳定好手机的前提下拍摄照片。软件会前后拍下两张图片再将它们合成，可以显著降低噪点。该功能的不足之处在于任何轻微的晃动都会导致合成效果不佳，因此不能手持拍摄，应将手机固定在某一位置。还有一些软件专门用来拍摄夜景，例如“夜景相机”，它自带降噪功能，全自动调节亮度和对比度，比较适合懒于自行设置的用户。iOS上也有一些比较有特色的软件，例如“Slow Shutter Cam”，它相当于相机上的“快门优先”模式，可以设置0.5～15秒的曝光时间，并有B门功能，适合拍夜景。







左：由于必须控制抖动，ProCapture的“Reduced Noise”功能仅限于拍摄静物，不适合人像拍摄。

中：在弱光环境下拍摄的笔记本键盘，如果使用普通拍照软件噪点会非常明显。

右：一位国外用户使用iPad 2和“Top Camera”软件拍摄的照片，你能相信画质一塌糊涂的那颗70万像素摄像头也能有如此的表现力吗？

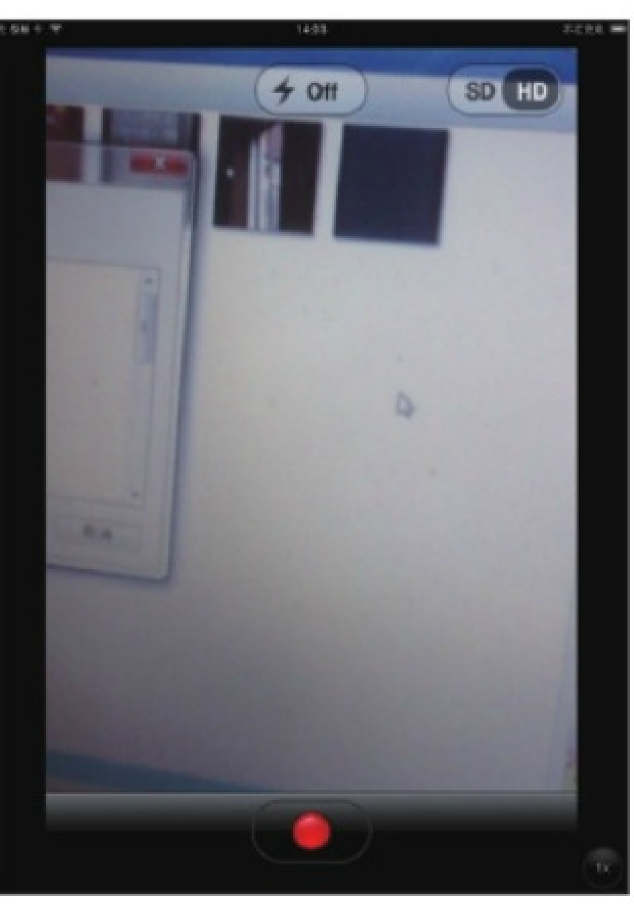
运动物体与人像拍摄

我们使用手机拍照片，图的就是方便快捷，在实际生活中使用手机拍摄遇到的最多情况就是各类“突发事件”，比如好友的一次洋相、宠物有趣的动作、路边走过的美女……总之，拍照片最重要的是时机，一旦错过了会让你郁闷好几天，这也是为什么专业设备都强调对焦速度的原因。手机不可能拥有相机那样出色的对焦系统，拍照片总是会慢一步，用户需要经过“解锁→运行软件→对焦拍照”的过程，而且默认也无连拍功能，拍摄好动的小孩子十有八九就会“糊片”。

如何拍摄建筑物?

拍摄建筑物体和风景时，应该尽量选择带有水平尺和HDR功能的软件，它们可以让构图更端正、色彩更丰富。Android上的“Retro Camera”以及iOS上的“Accu Camera”都具有此项功能。





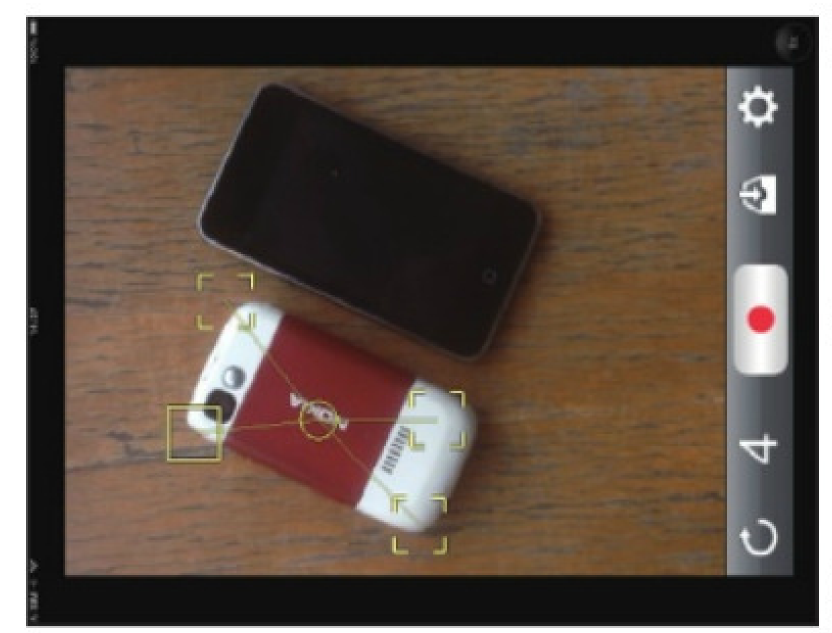
左：“Fast Burst Camera”是Android系统上一款具有连拍功能的软件，根据配置的不同，它每秒拍摄照片的速度也不一样。图中为笔者在三星i9000上拍摄的一只耳塞，1秒钟共可拍摄10余张，分辨率为848×480。如果提升分辨率，连拍速度会相应下降。

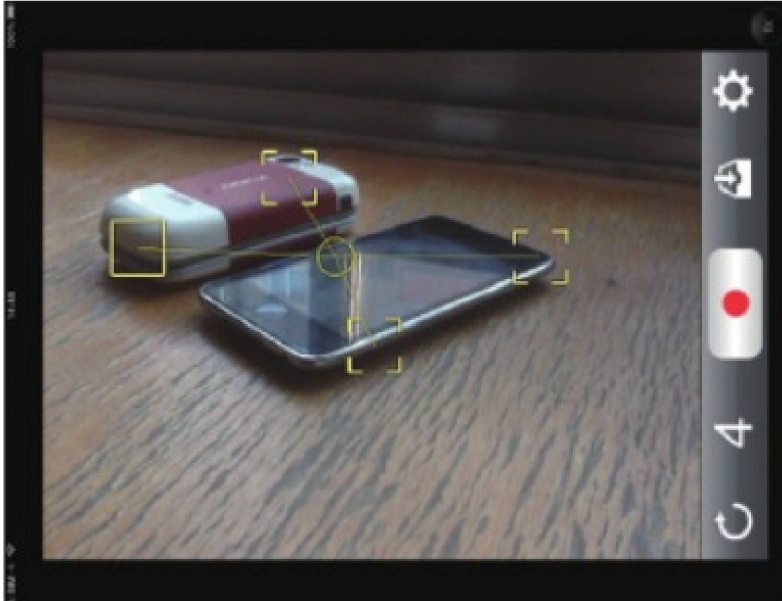
右：还有一种软件可以用最快的速度来录像，例如iOS上的“Instant Video”，只要一启动就开始录像，适合外出游玩随时记录身边发生的事。

挑战单反

单反相机由于配备了更大尺寸的感光元件和使用直径更大的镜头，所以拍摄效果极好，尤其让背景虚化可以非常好地突出主题，令人过目难忘。目前只有少部分手机可以很轻松地拍出浅景深效果（如诺基亚808），普通手机也能媲美单反的这种效果吗？

如果你是iOS用户，那么就试试“SynthCam”吧！和我们常见的修改方法不同，这款软件是通过录像合成来实现浅景深效果。用户选中“重点区域”后开启录制，然后轻轻地上下左右移动手机，软件就会将“背景区域”合成出模糊效果。Android用户要想实现背景虚化，可以使用“美图秀秀”“百度魔图”一类的软件，它们允许用户选定一块区域，其他部分会处理为模糊效果。





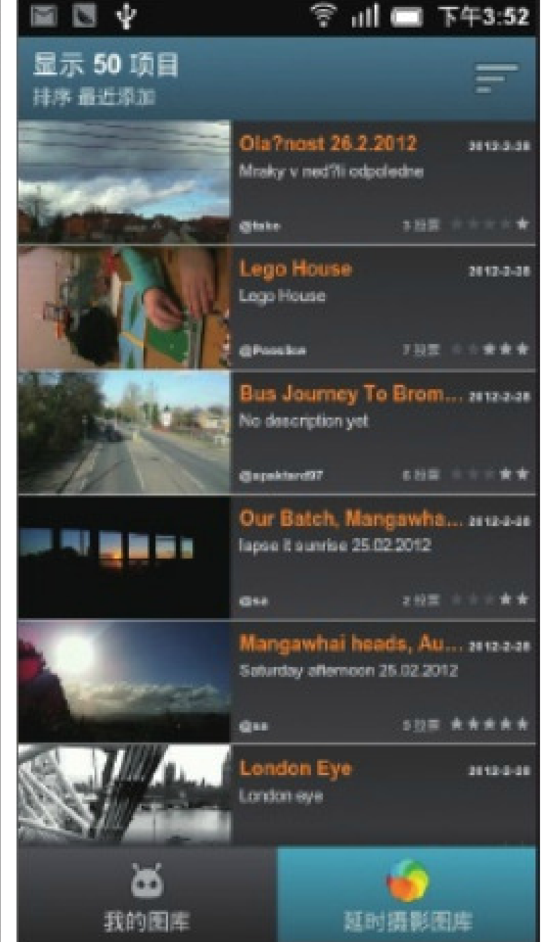


左：在SynthCam中用户可以选择1～4个“关键点”并调整好它们的位置。中心点相当于焦点，其他点为确定边缘区域所用。
中：选择好范围以后，轻轻移动手机，让焦外区域变得模糊起来。
右：最终效果图。笔者敢保证能骗到一大批人，只要肯多花一些时间，你的iPhone就可以拍出媲美单反的照片！

你喜欢玩延时摄影吗？就是用定时或间断拍摄的方法再现景物缓慢变化的过程。比方说，我们可以拍摄花朵的开放过程，或者昼夜天气变化、城市生活等等题材。单反相机在这方面不是强项，存储卡容量和电池电量都是瓶颈，而手机的优势是充电方便，很多“三防机”可以放在户外，不怕风吹雨淋。在选用软件方面，Android用户可以使用“Vigenette”，或者和iOS平台用户一样使用“iTimeLapse Pro”来达到相同的效果。







左：Vigenette软件有简单的延时摄影功能，时间最短为15秒，最长为240秒。开始拍摄前，我们应固定好手机的位置，确定在未来很长一段时间内不会被移动，并为之插上数据线充电。

中：iTimeLapse Pro则是专门用来进行延时摄影的工具，它支持的机型丰富、内置的渲染引擎性能出色，并且集成社交功能，可以欣赏其他人的作品。软件的设置有很高的自由度，间隔时间完全可以自定义，并有丰富的情景模式可供选择。

右：你可以上传自己的作品，也可以对其他作品打分。

迷人的色彩

美丽的颜色总是会让人着迷，我们可以利用手机强大的处理能力弥补其在镜头与感光原件上的不足。用手机拍摄时，笔者推荐大家多多运用滤镜让照片更有新意。滤镜好用却不能乱用，要想恰当地利用它们拍出一张令人惊叹的照片，不仅需要熟悉每种滤镜的特点，也要学会让照片带有主题感，甚至有时候还要请其他软件来帮忙。

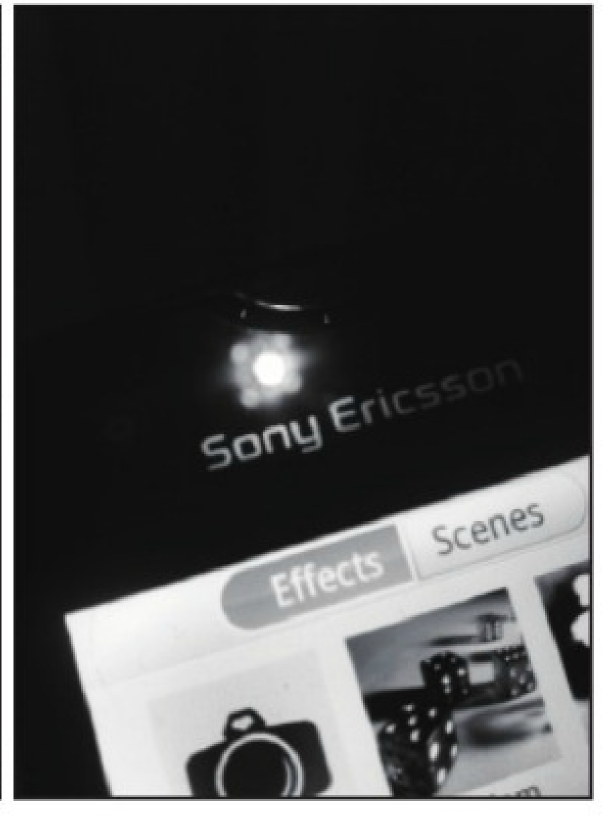




左：先来看一张糟糕的图片，这张照片里有窗帘和玩具狐狸，缺点是曝光不足、色彩暗淡，而且不论是从构图或者其他方面来看，都可以说是一张“废片”。然而利用Camera360中的“流光溢彩”滤镜，就可以把它变成另外一个样子。

右：这是照片经过一次处理后的效果。由于增加了对比度，照片有了点儿剪影的效果，窗帘变得五颜六色如梦幻一般。





左：“脱色拍摄”也是一个不错的办法，它可以用来突出主体，曾介绍过的“PowerCam”软件中就包含这种滤镜。利用它来拍摄花朵时，可以选择为花蕊着色其他部分保持黑白。此外，“ColorManager”“Color Effects”等软件也可以用来上色，推荐大家在它们限时免费时收入囊中。

右：与彩色相反，黑白照也有独特的魅力。尤其是在弱光环境下拍摄的照片，如果你觉得它实在够丑，可以试试黑白滤镜，往往会得到意想不到的效果。另外在用手机拍摄黑白人像时，也应尽量突出脸部轮廓，这样一来照片会很有立体感。

除了用软件后期修改颜色以外，我们还能进行补光处理。主流手机通常自带补光灯，但实在有些鸡肋，至少笔者更多时候只用它当手电筒使用。如果你购买了平板电脑，就可以用它那块发光度不低的屏幕进行补光，搭建一个“迷你摄影棚”。iOS用户可以使用“SoftBox Pro”或者“Photo Symbols”软件补光、打光，效果理想。





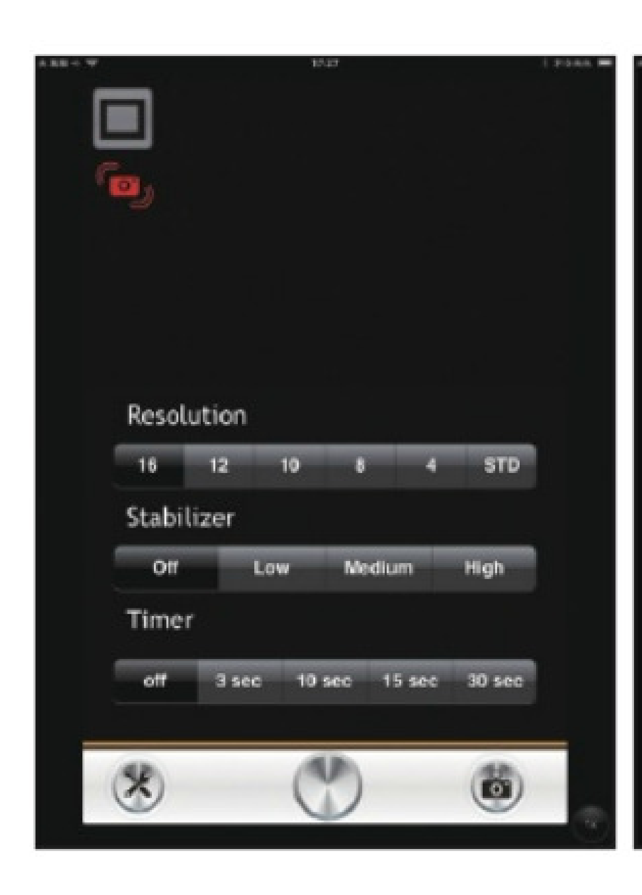
左：使用Photo Symbols可以调节光的颜色和样式。笔者选择了最常见的方形形状，并添加了模糊效果。设置好之后点击“TURN ON”，软件会自动设置全屏播放。

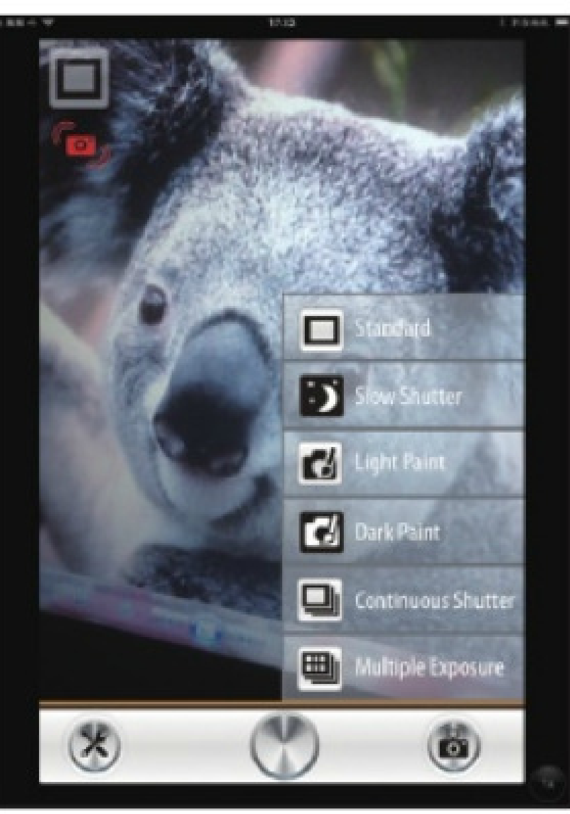
右：这是用一部老旧的诺基亚手机拍摄的照片，后期利用了“百度魔图”来添加圆形模糊效果。这只镜头在柔和的光线下显得很漂亮，但色彩还原不准、噪点极多、跑焦等问题十分严重，经过巧妙地处理都被掩盖了。

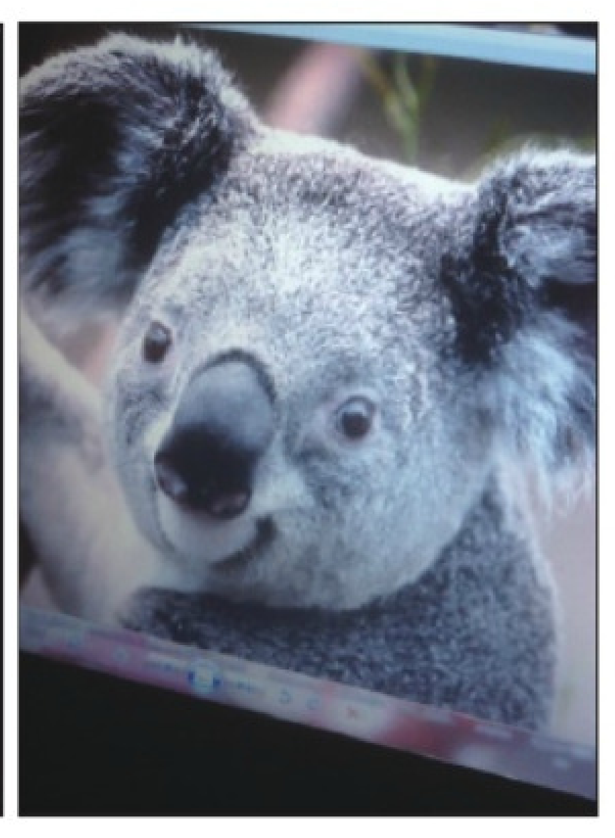
增强像素

上文提到的那只诺基亚老款手机的摄像头像素只有可怜的200万，但即便是这样的手机，也要比iPod Touch 4和iPad 2的摄像头像素高多了。App Store中提供了一些可以增强像素的软件，但充其量只是让iPhone 4的像素由400万变成800万，提升能力比较有限。若追求像素数的话，笔者下面介绍的这款名为“1600万像素相机”的软件可是个稀罕玩意。

这款软件可以手动设置分辨率（Resolution），单位为百万。STD代表设备默认的分辨率，我们先尝试直接设置为最高的1600万像素，利用插值算法暴力提升分辨率。之后进入拍摄界面，将镜头对准屏幕上的考拉，熟悉Win7的朋友可能会马上看出这是系统自带的壁纸，分辨率为1024×768。在主界面中我们选择标准模式（Standard），拍照后点击保存，等待程序处理完成。最终得到的大图可以用其他软件再次进行处理，得到的照片效果要比默认的图片好上数倍。虽然插值算法并不能让照片画质有本质的提升，但可以做到“无损放大”，处理后的图片可以设置为桌面也适合进一步处理。







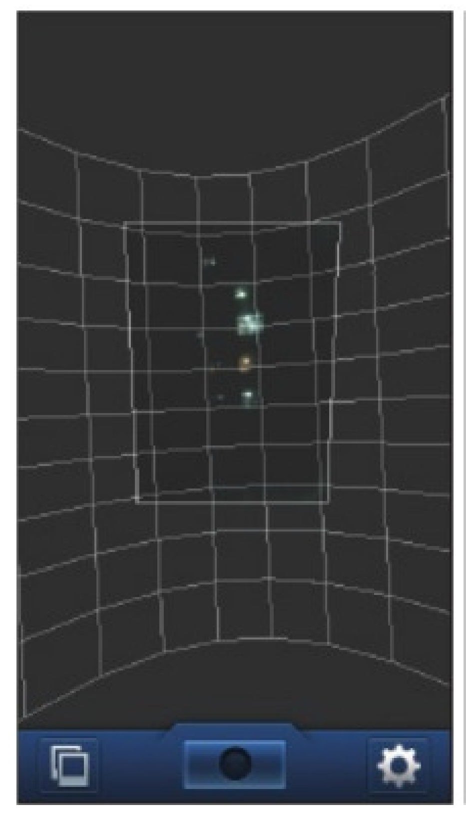
左：防抖功能（Stabilizer）的作用并不明显，倒计时（Timer）适合用来自拍。

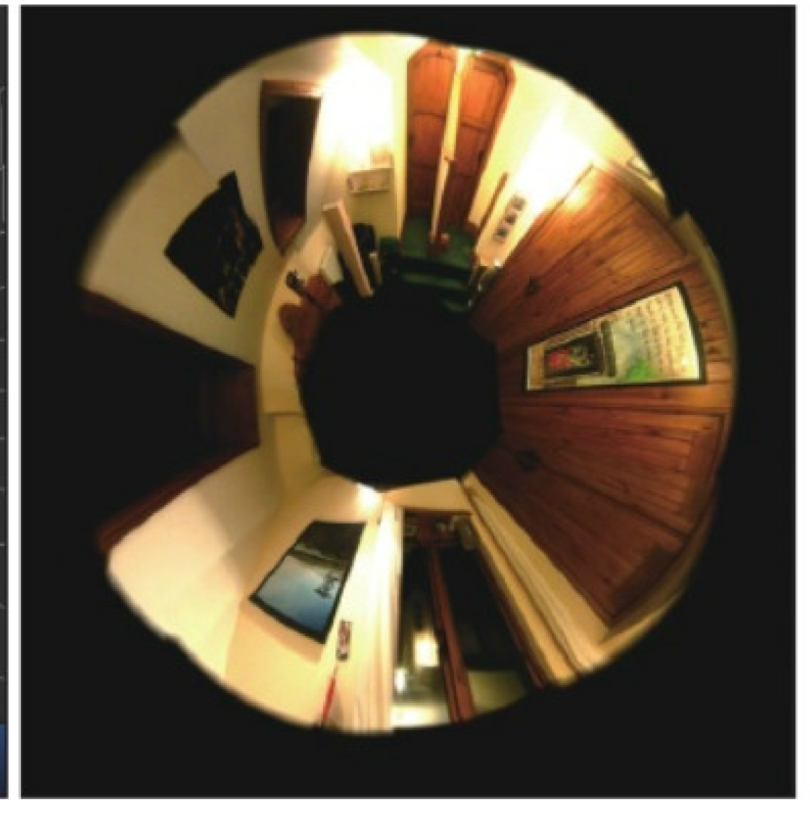
中：用iPad 2的拍摄效果并不会太好，不过最终照片文件的分辨率为3360×4480，大小约为1.4MB，可见软件还是起作用的。

右：在放大到同一尺寸时，原图会出现明显的像素块，而处理后的大图只是显得比较模糊，好似锐度不高。

轻松拍全景

现在的卡片机如果不能拍摄全景照，真的就可以扔到储物箱里收藏起来了。“拼不过画质拼功能”是现在卡片机发展的大趋势，但它们已经遭遇到智能手机的阻截，用手机拍摄全景照要比卡片机更容易，此外还拥有多种附加效果。新的Android 4.0首次引入了全景拍照功能，一些厂商也迫不及待地将全景功能加入到新固件里，不过笔者使用时还是觉得它们的易用性有待提高，至少现在还是比不上知名的第三方应用。“360 Panorama”支持iOS和Android系统，是一款非常出色的全景拍照软件。





左：360 Panorama启动后是一个三维的空间网状图，其中方框里为要拍摄的画面，用户可以实时预览拍摄之后的效果。利用手机配备的陀螺仪和重力感应装置，能指导用户找到合适的拍照角度。一旦开始它就会“咔嚓咔嚓”地开始拍照，你不用过于在意每张照片的衔接程度，只要把镜头对准还没拍下的画面，软件便会自动补完。在保持相机的前后位置不发生很大变化的条件下，我们原地旋转拍照一圈，一张巨大的全景图就拍摄成功了。

右：图为一位外国朋友用该软件拍摄的全景图，俯视的拍摄方式值得我们学习。

除了上面介绍的360 Panorama以外，“Photosynth”“Plotaf”等知名软件也会集成全景功能。根据笔者的经验，大型景物拍摄比较适合用Plotaf一类的软件，例如宏伟的建筑群、山峰等，它们会利用水平仪提升用户操作，自动进行拍照与合成。如果是室内场景或是广场，视角更宽的360 Panorama效果会更好些。

右上：使用YouSpin360举着手机围着你想拍的物体绕一圈，稍等片刻就能在软件中查看它的3D效果。

左下：Android下一款名为“Camera 3D”的软件，特别适合用来拍摄物体的全貌。如果我们在商店里看见一只花瓶特别漂亮，就可以用它围着花瓶照一圈，最后合成一张3D大图。

右下：软件的拍摄界面没有太多按钮，右下角为快门，左上角控制补光灯，左下角是拍摄指示图，会指导用户该从怎样的角度拍摄。每拍摄一张照片后，示意图都会变化，提醒用户更换角度。





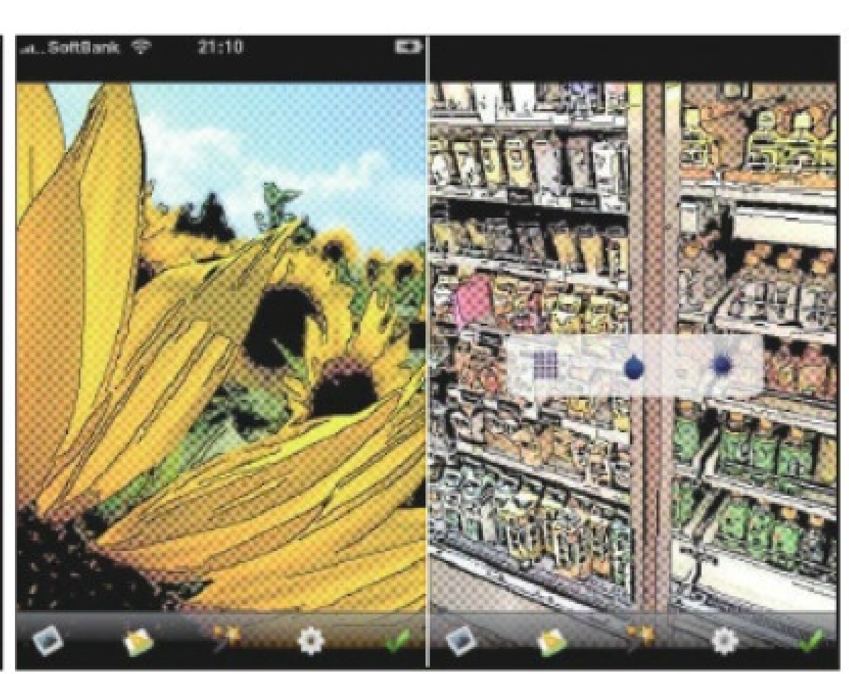


特效与恶搞

拍照软件有很多都专注于添加特殊效果，它们极具特色，在短时间内就能制作出与众不同的照片，其中以恶搞贴图、创意滤镜最有趣味性。由于篇幅有限笔者只能列举几款，其中包括一直很流行的“照片变卡通”“摄像头搞怪”“3D照片生成”等应用。







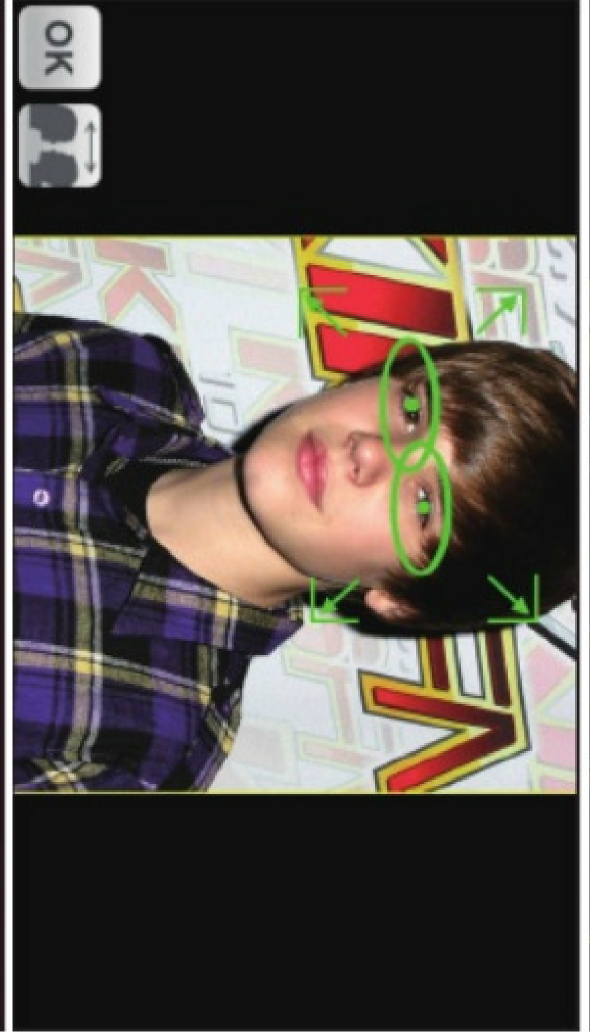
左：iOS平台的“Nabit”可以生成运动照片特效，其效果类似于用Photoshop制作的“分身术”。用户先设定好拍照时间，再把手机固定在某一个位置，软件会自动拍下5张照片，之后用手指涂抹每张照片中需要保留的部分，也就是图片中的主体，最后软件会将保留的部分组合在一张图片上。

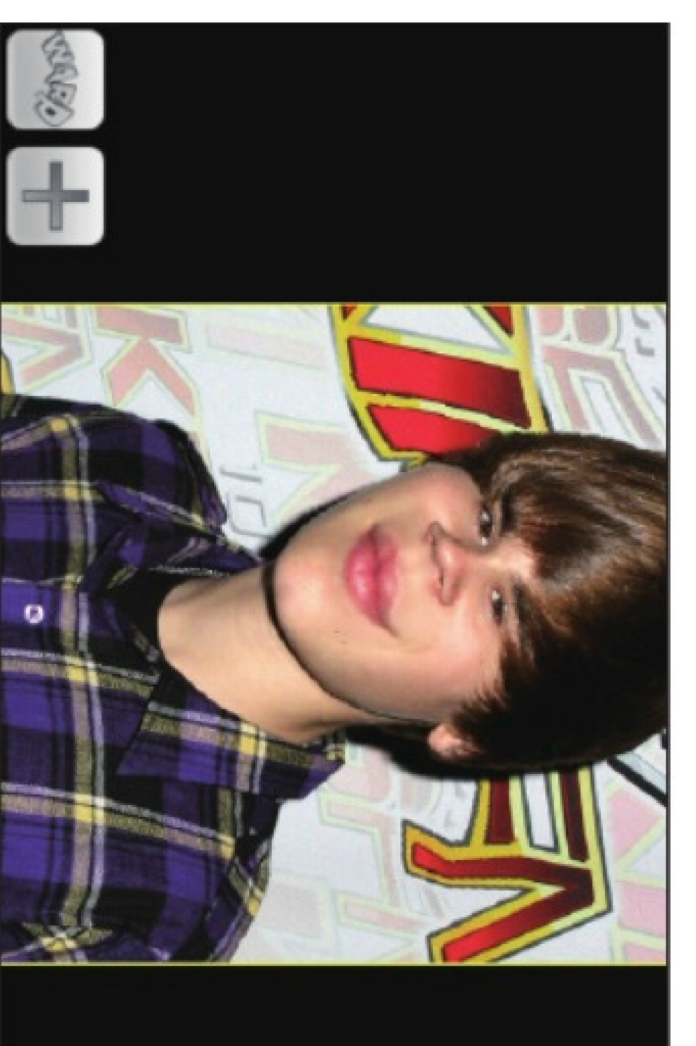
中：Android和iOS平台都有可以用来生成红蓝3D图片的软件，例如“3D Camera”和“3D Photo Maker”，它们的使用方法其实就是分左右拍摄照片，再由软件进行合成。

右：“ToonPAINT”和“aniQuoma”是将照片卡通化的软件，各自都有其独到之处。ToonPAINT需要先渲染黑白轮廓，再由用户手动上色，属于粗旷豪放型；图中aniQuoma更像是美式漫画，边缘线条处理得很得当，是多数人都比较喜欢的效果。另外Android上也有不少“卡通相机”应用，可惜效果大多不太理想。

如果你善于恶搞，那么就不要错过几款专门用来改变人像面部表情的软件，效果相当滑稽。如果想要自己亲自操刀，可以选择“Photo Warp”,它的功能相当于Photoshop中的液化滤镜，用手指在脸上拖动就会发生变化。而更好玩的是“Funny Warp"，有同样类似的效果，由软件自动生成。下面笔者使用贾斯汀的一张照片给大家进行演示。







左：软件界面有2个按钮，一个是用来拍照，另一个用来导入已经存在的照片。图片最好突出眼睛、鼻子和嘴巴部位，方便软件识别。

中：软件能自动识别面部，也可以手动调节识别结果。如果照片中有2个人，那么就把图案分别放在他们的眼睛上。

右：软件左下角的“WARP”按钮用来改变效果，“+”按钮可以调节修改力度，最后把“整容”效果保存下来发给朋友吧！

拍照作为手机最主要的功能，继数码相机千万像素的标配以后，有意将像素大战进行到底。“千万像素”必是2012年各品牌手机的卖点之一，诺基亚也凭借“808 PureView”的4100万像素拍照能力为其注入了强心剂，更好的摄像头模组会给软件开发者留下了更多的发挥余地。

目前由于多数手机的感光原件实在过小，随着像素的增加画质会明显下降，弱光环境下手机的拍照功能也难有用武之地，照片软件只停留在“美化”层面，不能在画质上进行更深入的调节。我们知道，单反相机之所以受到欢迎，其中一个原因正是由于用户可对它进行详细设置，获得“完全控制”的感觉。手机暂时还做不到同类功能，开发者也没有为之编写相应软件的条件和必要。好在前方的道路上已经露出了一丝光亮，诺基亚808 PureView为业界开了个好头，硬件上的瓶颈更有望在未来获得进一步突破。我们只需要再耐心等上一段时间，手机也能在千万像素级别上获得几乎与单反相机同等的画质，并凭借独有的第三方软件优势，全民摄影师已经不再是梦想了！

影之幻
手机摄像头应用拓展



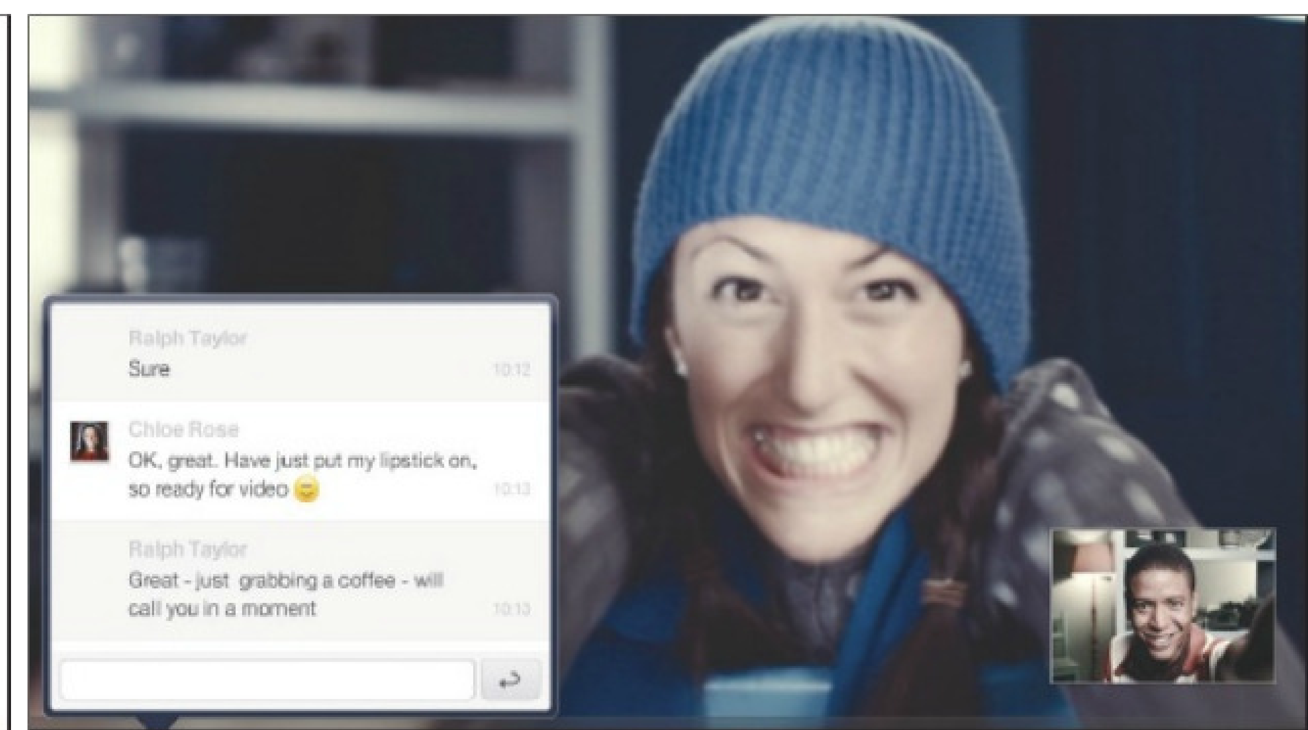
■辽宁 小黑

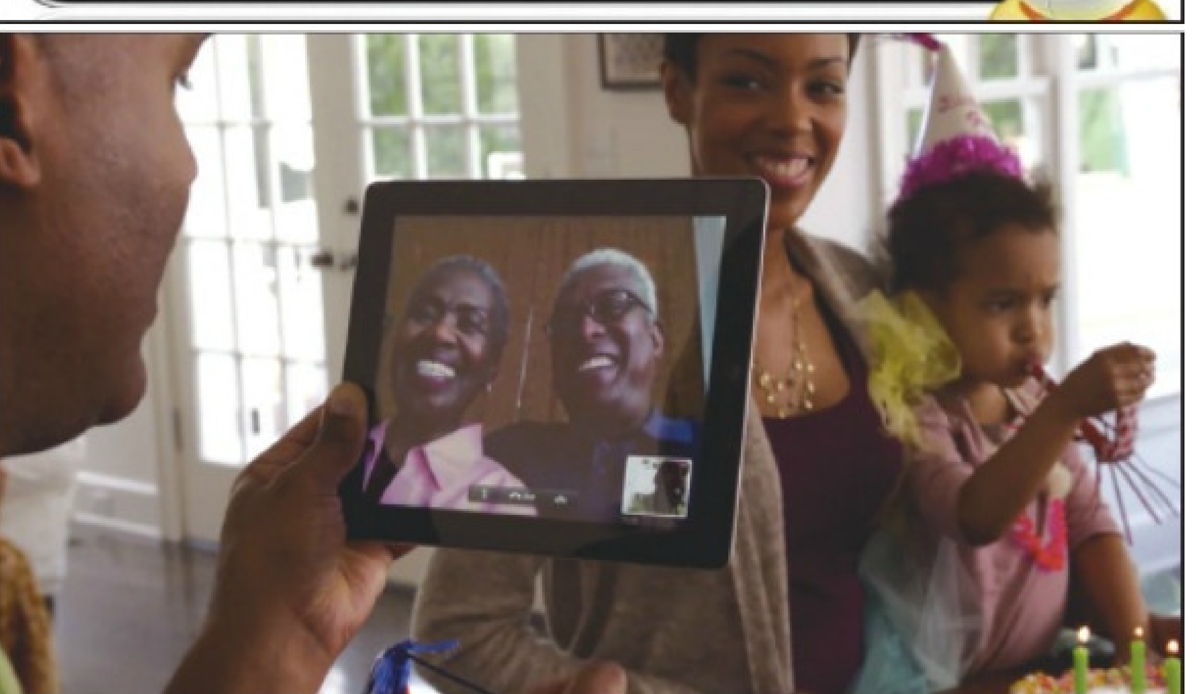
摄像头与手机操作系统、移动网络的结合爆发出了改变我们生活的力量，影响了我们的记录习惯，改变了日常的工作与生活，开创了新的娱乐方式，拉近了人与人的距离……如今手机摄像头的适用范围越来越广，从办公到娱乐一应俱全，本文介绍的各种移动应用定能在某天帮上你的忙！

视频聊天

除了拍照与录像，手机摄像头的一个重要功能就是视频聊天。目前3G网络下的视频通话费用很高，国内电信服务商也不肯在价格上让步，悲剧的用户们不得不利用WiFi通过各种软件实现视频聊天。目前我们最常用的聊天软件依然是腾讯QQ，它







左上：移动版QQ若要与PC端视频通话，需在电脑上安装QQ2011 beta4及更高版本，7英寸以上的Android平板应安装“QQ HD mini”。

右上：Skype界面简洁，在国外的知名度远高于国内，能提供出色的跨国视频、语音功能，如果你想要和国外的朋友联系，使用它肯定没错。

左下：有人抱怨FaceTime的功能过于单一，但也正因为如此，它才做到了精简至极的界面，任何人都能轻松使用。FaceTime可在iOS设备之间及OS X系统上的iChat互访，缺少PC客户端在一定程度上阻碍了普及度。

提供的跨平台视频语音功能市场占有率相当高，一家独大的局面造成了其他同类软件毫无立足之地。不过，就稳定性来讲，以VoIP功能著称的"Skype"更胜一筹，跨国语音方面尤为出色。此外，iOS用户还有着最简单的选择——FaceTime，它的聊天速度延迟低、画质出色、与系统结合度高，不必每次使用时登陆。另外，最近崭露头角的Qik也值得推荐，它是被Skype收购的手机视频软件提供商，其推出的Qik Video Connect是一款优秀的支持多平台的手机视频应用程序，

左： Qik能提供视频呼叫、视频信息和视频分享等方式让用户与朋友和家人保持联系。

右： 网页版Qik的播放界面中包括了视频内容、地点、拥有者等信息，发表与查看评论也在视频播放页面，与视频网站风格一致。







左： Qik主界面提供的服务既方便又实用。

中： 屏幕右下角的锁型图标用来设定是否向所有人共享这段视频（默认不共享），使用旁边的分享按钮可邀请其他人观看。

右： Qik较以前有了很大的进步，国内访问速度很快，看视频也比较流畅。







左： 在录制视频的同时可以添加各种视觉效果。

中： 移动版客户端的"资料库"里可以查看所有录制的视频，用户可以随时对它们设置权限，或进行上传、下载、删除等操作。

右： Qik能帮助用户牵线搭桥，将视频播放地址等信息用短信的方式告诉其他人。短消息是由Qik服务器发出的，不会收取任何信息费。

远程监控

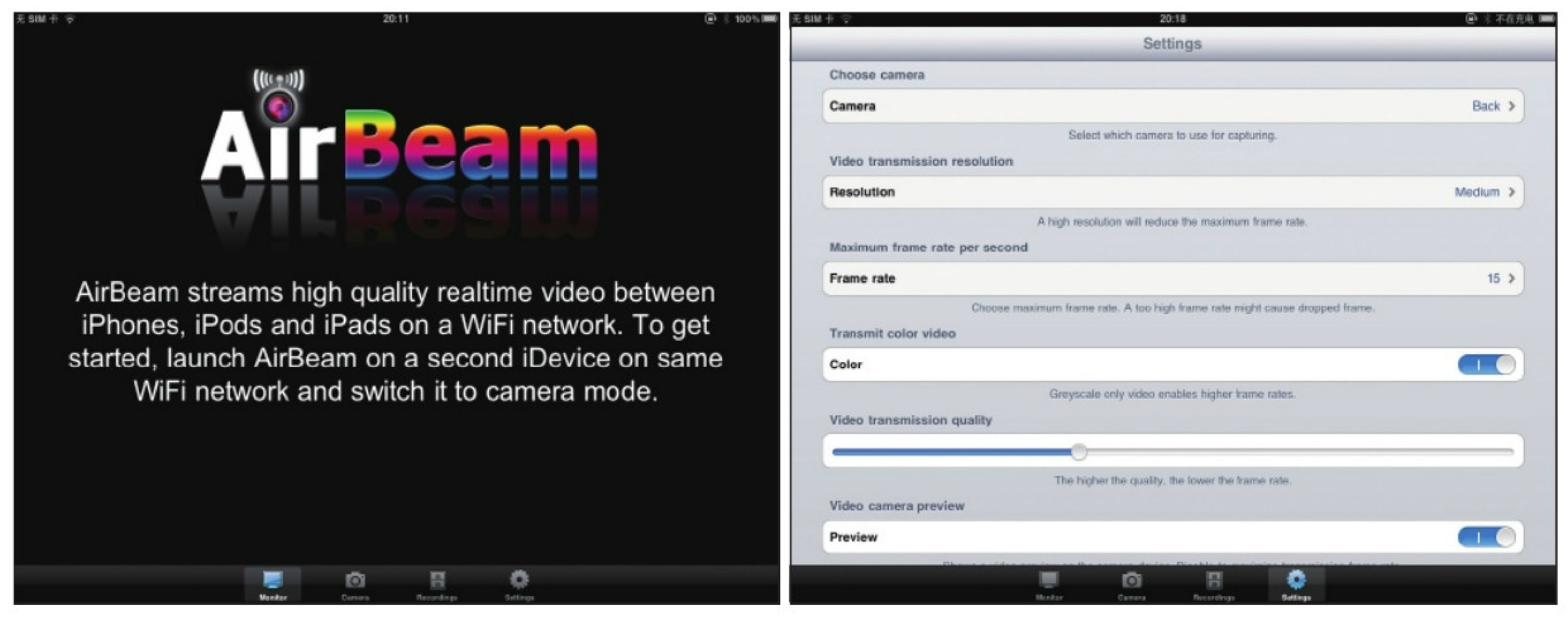
聊天娱乐之余，手机摄像头还可充当监视器的作用。知名的远程操控软件往往内置了类似的功能，我们也可以使用如“IP摄像头”“iCam”等以视频监控为主要卖点的软件。笔者从iOS和Android平台选出了几款较有特点的应用供大家参考。



左：SECuRET LiveStream是Android平台上知名的监控软件，启动后会显示已连接的WiFi状态、路由器名称、连接端口等信息。点击最下方的“开始”，软件就会开启服务，指导用户从浏览器或其他Android设备登陆就能查看到由手机拍摄的视频了。正在监控的设备可通过软件自带的伪装功能显示成Google浏览器，或直接关闭屏幕。

右：SECuRET的开发团队还有另一款名为SECuRET SpyCam的软件，它会为本机或其他手机、PC上的摄像头提供支持运动检测功能。启动后会自动开启摄像头，屏幕上以画中画形式显示一块检测区域。此时固定好手机，点击“Play”后会进入监视状态，任何在镜头前移动的物体都会被拍摄下来。

还有一种方法可以间接实现监控功能，比如我们知道有很多像WebCam的软件可将手机模拟为摄像头，供电脑上的即时通讯软件使用。利用这个特点，我们可在PC端上安装更为专业的软件，远程遥控手机把拍下的照片无线传输回到电脑中。另外，iOS设备并不是都有拍照能力，但我们可以利用一款名为AirBeam的软件，与其他设备分享摄像头。



左：AirBeam非常有趣，它会协同所有授权的iOS设备上的摄像头，让它们看到彼此拍摄的内容。例如在没有摄像头的iPad上，可用此软件查看同一网络中其他iOS设备上的摄像头实时拍摄的画面，你可以把几部iPhone放在房间的各个角落，随时查看情况。

右：软件可以设置分辨率、帧数、图片质量、缓存大小和访问密码。经笔者测试，如果多台设备彼此互访，会导致视频不流畅出现画面撕裂，此时应当增大缓存并降低画质与帧数来保证视频的可看性。帧数设置也不宜过高，否则画面也会出现明显的延迟。

实用工具

利用手机摄像头也能为我们在日常生活提供方便。一些记账软件集成了拍照功能，鼓励用户每次购买东西时随手拍下来，标上价格并做好分类，回家后就不用再浪费时间找纸笔记录了。拍摄商品的条形码来查询价格也是不错的省钱手段，我们既可以选择传统的比价软件，也可以利用C2C客户端集成的查价功能。

淘宝网手机客户端支持条形码扫描功能，点击界面上的照相机图标即可进入拍摄模式。经笔者测试，目前服务器的数据库容量较小，超市中很多商品都无法找到信息，这也是因为淘宝数据大多来自于很多个人卖家的原因。“我查查”等专门用来查价的软件会提供最为全面的数据，使用时先选择所在地，再选择“一维二维”扫描，根据操作指导对准商品的条形码，软件很快就会完成解码、查询与信息反馈，把该商品在众多超市中的价格逐一列出。此外，“随手记”等记账类软件也可拍下购买的商品，或调用“我查查购物车”扫描条形码。而说到去商场和超市购物，很多人也会用到各类会员卡，“ZeroCard”等软件可以帮我们方便地管理它们，出门购物时只带上手机就行了。





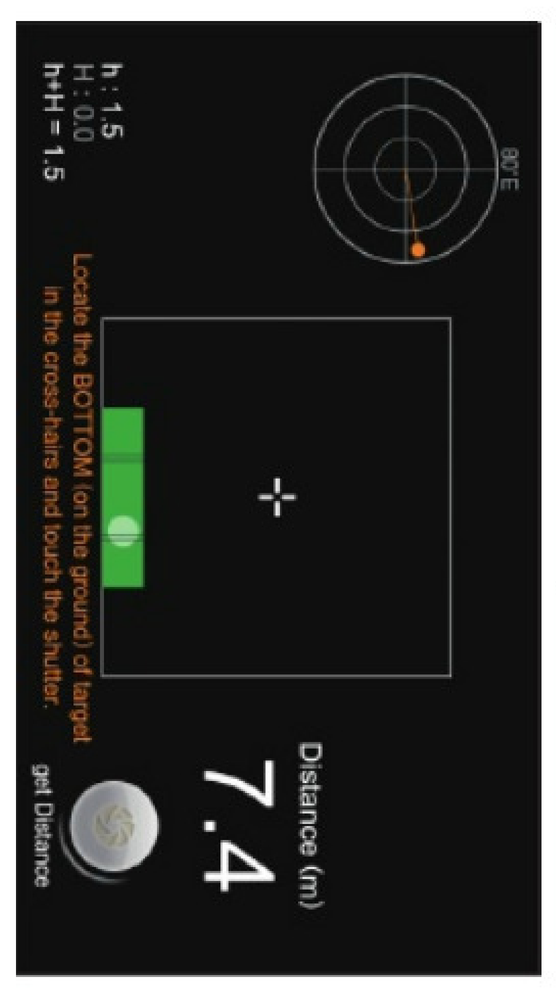


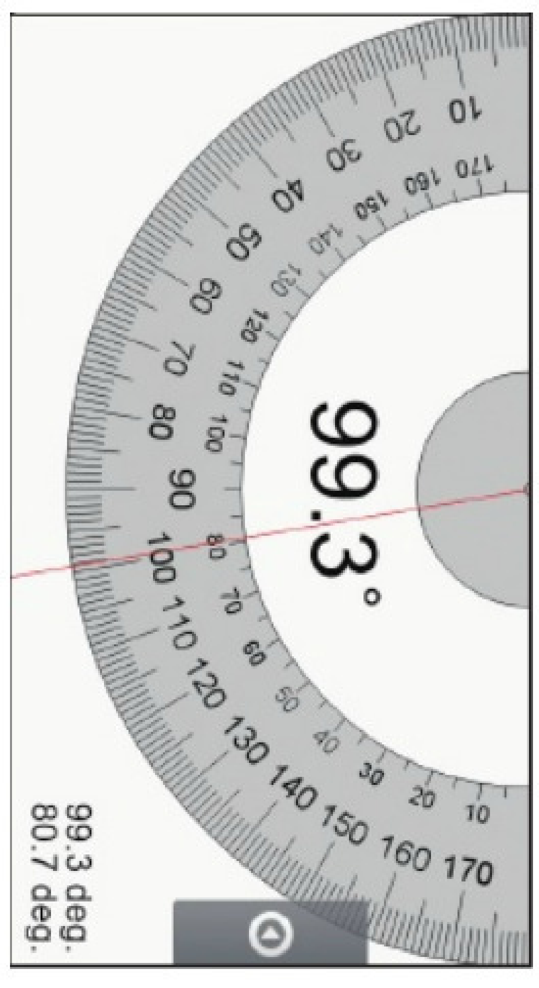
左： 由于淘宝网商品的特点，扫描化妆品、化妆品等商品的成功率很高，大品牌的零食饮品也能找到。

中： “我查查”由于价格更新有一定延迟，软件查找到的价钱不一定是最新价。

右： 利用“随手记”养成良好的理财习惯，也是一种不错的途径。

在Android和iOS平台上都有大量的测量用工具，例如“智能测量工具包”（Smart Tools）“高级量尺”（Advance Ruler）“我的测量数据”（My Measures & Dimensions）。这些软件能提供长度、角度、距离和水平的测量，此外“ColorSnap”还可以抓取颜色，如果你想粉刷一下墙壁又不知该如何配色，不妨用它来搞定。







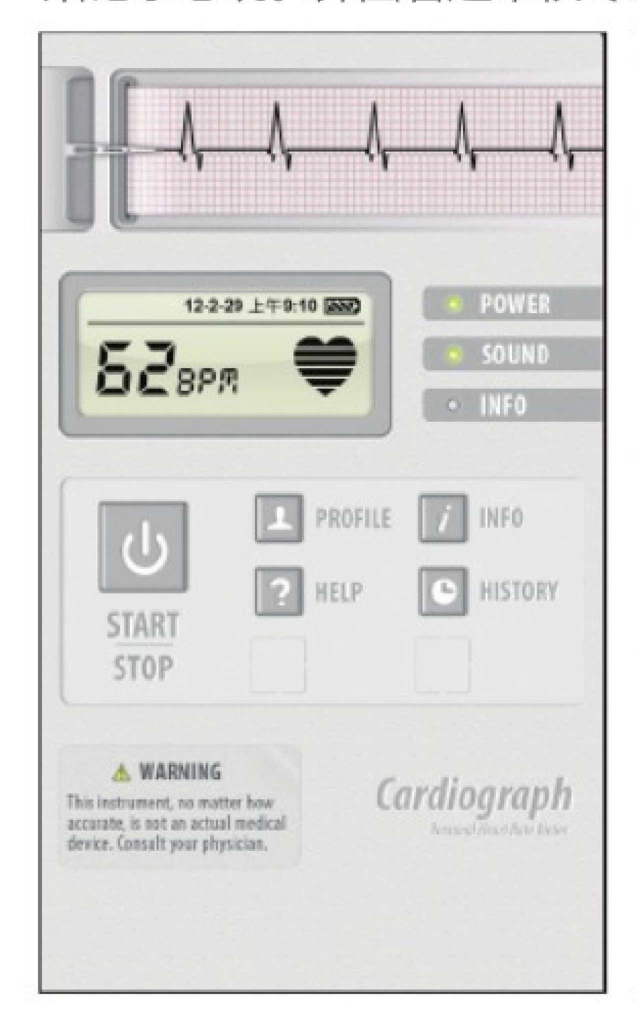
左： 多数测量软件的界面都很相似，提供了帮助调整位置的标尺和水平仪。

中： 测量角度时，可以把手机镜头对准物体，再调整手机的位置来查看。由于系统的限制，这张截图无法看到待测量的实物。

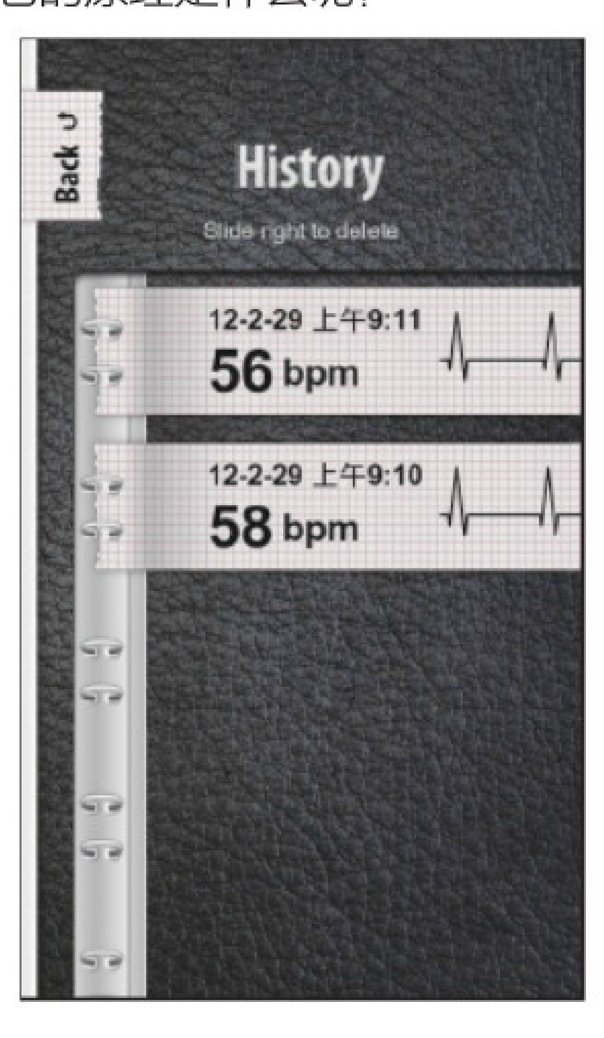
右： 由于摄像头光学性能的限制，取色软件抓取的颜色并不能保证绝对一致，不过自行调节一下也就八九不离十了。

如果你试用了上面几款软件以后感觉测量效果非常不准，很可能是因为操作方法不当，这些软件尽管精度上有所欠缺，但是在日常生活中基本够用。若要追求精确，我们还要靠专业设备，比方说测心率，Android和iOS上的测试软件表面上看起来很专业，其本质只是娱乐软件，不能当真。以下我们就以Android为例，看看这个测试心率的软件是如何把我们骗得“死去活来”。

这是一款名为“心电图”（Cardiograph）的软件，使用时把手指轻轻按在摄像头上，并点击“START”，软件就会开始记录心跳。界面看起来很专业，实测数据也比较准，但它的原理是什么呢？







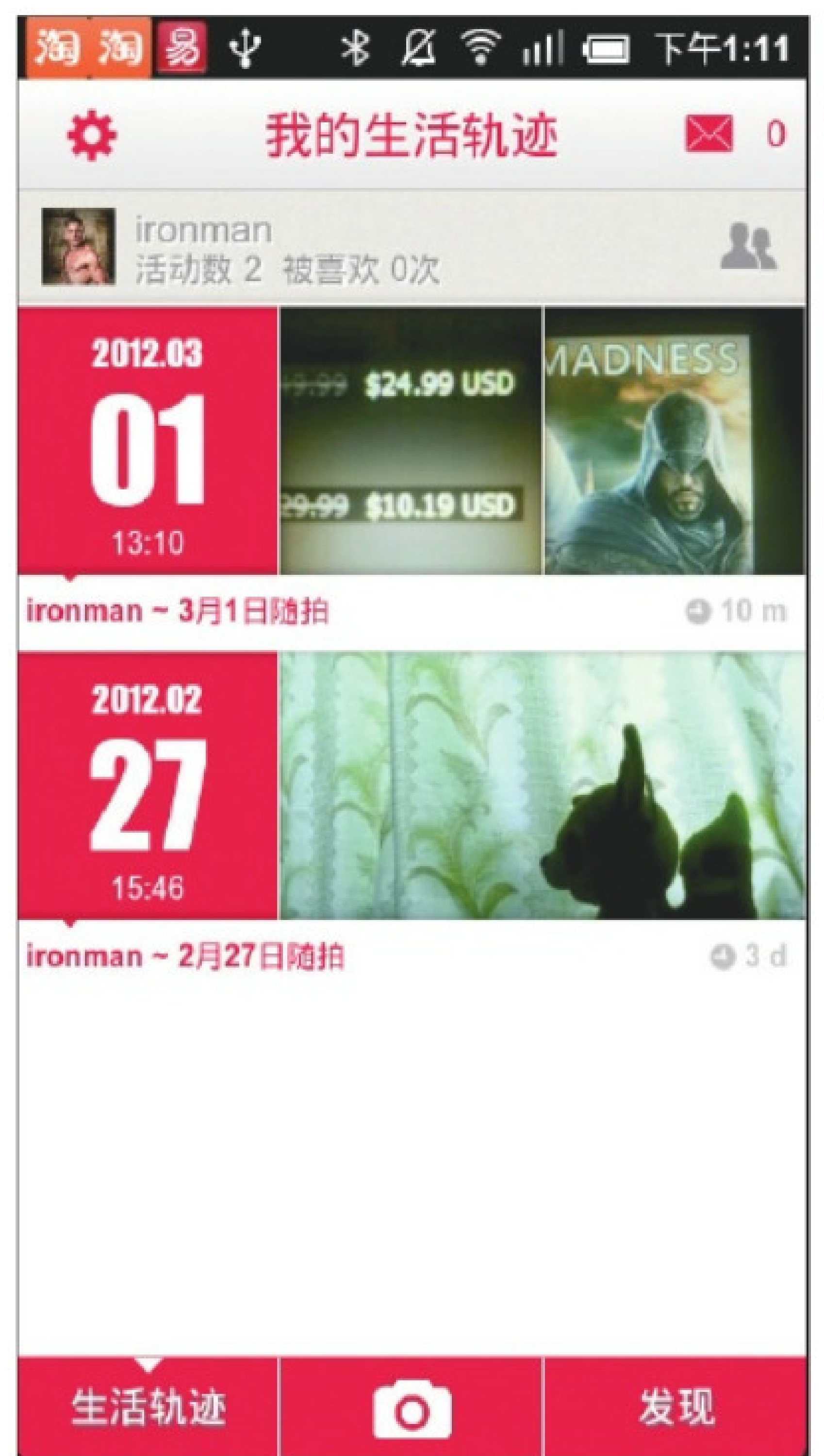
左： 软件正在测试中，看起来似乎一切正常。笔者猜测，由于人指尖毛细血管密度高，心跳会反映在皮肤的细微变化上，而透过光线则会更明显，如果软件发现捕捉到的图像有变动，就会计算为一次心跳。

中： 事实果真如此吗？我们可以让手动变得“不老实”多动一动，你就会发现心率飙升，达到了完美的“100分”！如果手指的位置不对，摄像头就无法捕捉到变化的图像，心电图变为一条直线，是不是很吓人……

右： 该软件甚至还内置了测试日志，记录每次心率信息。

相册日历

拍照的目的是记录，一款好的相册软件会让整理的过程充满乐趣。可与手机摄像头联动的相册软件虽不多，但每款都设计独到，让人眼前一亮。相册类软件从功能上可分为两大类，一种是以美化为主，另外一种以与网盘、微博等互通做为卖点。







左：AR Album会每次记录用户的拍摄地点，也可以查看软件公布的一些摄影师作品，从信息中我们能知道这些照片的拍摄地离我们有多远。更有趣的是，点击一张照片后，可以获知拍摄者当时的拍摄方向，如果有一天你也能到图中所在地旅游，就可以用这款软件拍出一样的照片了。

中：将上千张照片按日期分类存放是一件很费时的工作，最好的办法是将日历与相册相结合，我们就可以从精美的日历中随时翻看之前的照片了。图中的Moxier Collage还可以制作非常有个性的电子日历、明信片、贺卡等。

右：很多iPhone用户把Instagram当作“相册”来使用，它也的确有这样的功能，用户的每次拍照都可以上传到服务器，并有多种特效可选。Android平台也有很多模仿者，国内的“图兜”“VIDA”等软件都以“记录、发现、分享”为目的。如果绑定了微博账号，笔者个人认为这种方式远比“上传QQ空间”的传统方法更方便。图中VIDA的界面布局值得夸奖，它会按照日期显示已经拍摄的照片，上传速度很快，感觉就像是玩微博。

趣味AR游戏

有一部分购入3DS掌机的玩家就是为了其独特的AR游戏（Augmented Reality Games），3DS可用摄像头拍摄现实场景，将真实的环境和虚拟的物体实时地叠加到同一个画面或空间。其实手机上的AR游戏早已存在多时，只可惜缺乏精品。笔者接下来便介绍几款还算厚道的AR游戏，也借此希望有更多开发者能灵光一现，推出足以颠覆传统的大作。





左：ARDefender是由iOS移植到Android的高人气塔防游戏，开始之前玩家需要先在白纸上按照教程画出特定图案，之后拿着印有符号的白纸放在桌面上用手机开启游戏，摄像头对准白纸，“砰！”的一下，屏幕上就会升起一个防御塔，效果非常棒！

右：“僵尸之门”（AR ZombieGate）是一款射击游戏，需要一张开启“另一个世界”的大门图片，游戏启动后会提示下载。游戏内容是击溃各种小僵尸，画面风格比较可爱，采用3D建模2D渲染的方法，支持上传分数与世界上其他人一决高下。

从拍照功能加入到手机的那一刻起，手机就不单只是个用来打电话的工具。借助互联网和操作系统发展，五花八门的软件出现在了移动平台上，让我们的手机实现了更多的扩展功能。随着软硬件的发展，会有更多有趣的功能加入。未来手机摄像头可实现类似数据传输功能，国外名为“Deep Shot”项目就是一个开端，它能利用手机摄像头拍下网页中的“潜在信息”，并在手机中识别并打开相应的页面。摄像头还能用来识别手势，通过自然用户界面（Natural User Interface）技术，用户挥动双手即可控制音乐播放、切换程序，并在融合了AR、全息投影技术后，带来比Wii、Kinect更有趣的体感游戏，你随身携带的手机随时都能变成游戏机，我们可以在广场上玩保龄球，现实和虚拟化的界限会越来越模糊…… P

“微”所欲为
——走进微博辅助工具的新世界

■四川 土八哥

众所周知，微博是一种通过“关注”机制分享简短信息的广播式社交网络平台。最早的微博是来自美国的Twitter，而国内第一家带有微博色彩的网站是2007年推出的饭否网。随后，从2009年中国最大的门户网站新浪网推出“新浪微博”内测版，成为门户网站中第一家提供微博服务的网站开始，其它门户网站也纷纷开辟微博版块。目前国内的微博市场可谓一片繁荣，形形色色的第三方辅助工具络绎不绝地出现在我们面前。不知不觉间，以“言简意赅直奔主题”为卖点的微博已经逐步摆脱了“短信集散中心”的局限，成为了当代互联网最实用的个人信息交流工具之一。

一 告别“字数超过上限”——各具特色的长微博工具

虽然目前各大微博平台对用户发布微博信息的字数限制不尽相同，但从整体情况来看，140字依然是被大多数平台认可的上限（**表1**）。一旦超出这个限度，要么无法发送内容，要么会被自动拆分为两条微博逐条显示。如何才能解决这个烦人的麻烦呢？来试试“长微博工具吧”！

表1：常见微博平台对字数的限制

平台	关于字数限制	由玛撒发送超出140字的内容
玛撒	无限制（140字仅仅是个提示）	无限制
新浪	140（英文算半个，中文算1个，超出不能发送）	失败
搜狐	无限制	成功
网易	163（中英文算一个，超出不能发送）	失败
腾讯	140（英文算半个，中文算1个，超出不能发送）	截断
嘀咕	140（中英文都算一个，超出也能发，不截断）	截断
人间	无限制	成功
做啥	140（中英文算一个，超出不能发）	自动拆分
中金在线	140（中英文都算一个，超出不能发）	截断
豆瓣	128（中英文都算一个）	失败
雷猴	140（中文英文算1个，超出不能发）	失败
饭否	140（英文中文都算一个，超出的截掉，可以发送）	截断

1.长微博

主页：changweibo.debake.com

“长微博”可以将成百、数千甚至上万字的文本转换成图片，并且可以确保转换后文字依然清晰可辨。这样，微博用户就可以利用这种图片发表大量的文字内容，以突破常规微博的140字字数限制。



简单易用的长微博

“长微博”的使用很简单：进入主页，在文字输入框中粘贴要生成的微博文字内容，然后点击下面的“生成图片”按钮，即可实现转换图片功能。并且，“长微博”可对文字颜色和背景进行设置，以更好地满足网页浏览的需求。生成的图片既可以点击“查看”预览效果，也可用鼠标右键点击“查看”，再选择“目标另存为”保存到电脑里备用。而点击下面的“分享到腾讯微博”和“分享到新浪微博”按钮，则可以直接将它一键发布到相应微博平台上去。

小提示：“长微博”生成的图片宽度都是固定的，也就是说每行的字数上限都是相同的。例如一行是固定25个字，而用户的原文本已经换行且每行字数都超过25，“长微博”会尝试对每行进行再次断行，很容易导致各行的右端参差不齐。这种情况下，建议首先手动去掉每个段落中多余的换行，让“长微博”自动完成断行工作。另外，最好还能保证段落之间有空行或在段首有空格，避免生成器误将两个段落合并。

2.微波炉

主页：www.weibolu.com

“微波炉”也是一款长微博生成工具。输入或粘贴文字后，点击“预览并下载图片”可以预览，并用Ctrl+S键将生成图片快速保存到本地，也可直接点击“一键转发至新浪、腾讯等各大微博”。当然，在转发这种图片化的文本时，别忘了在转发文本框中输入核心文字内容的说明，不然你只能让别人玩“你猜你猜你猜猜”了。

从附加功能来看，“微波炉”提供了多种可以自定义字号与颜色的字体，还能插入QQ表情，并有多种配色方案可供选择。而它提供的“水墨风格、可爱风格、粉色风格、彩色风格、清新风格”等几种风格选项更能让单一的图片化文字变得不再死板，值得喜欢尝新求变的用户尝试。



微波炉功能更丰富

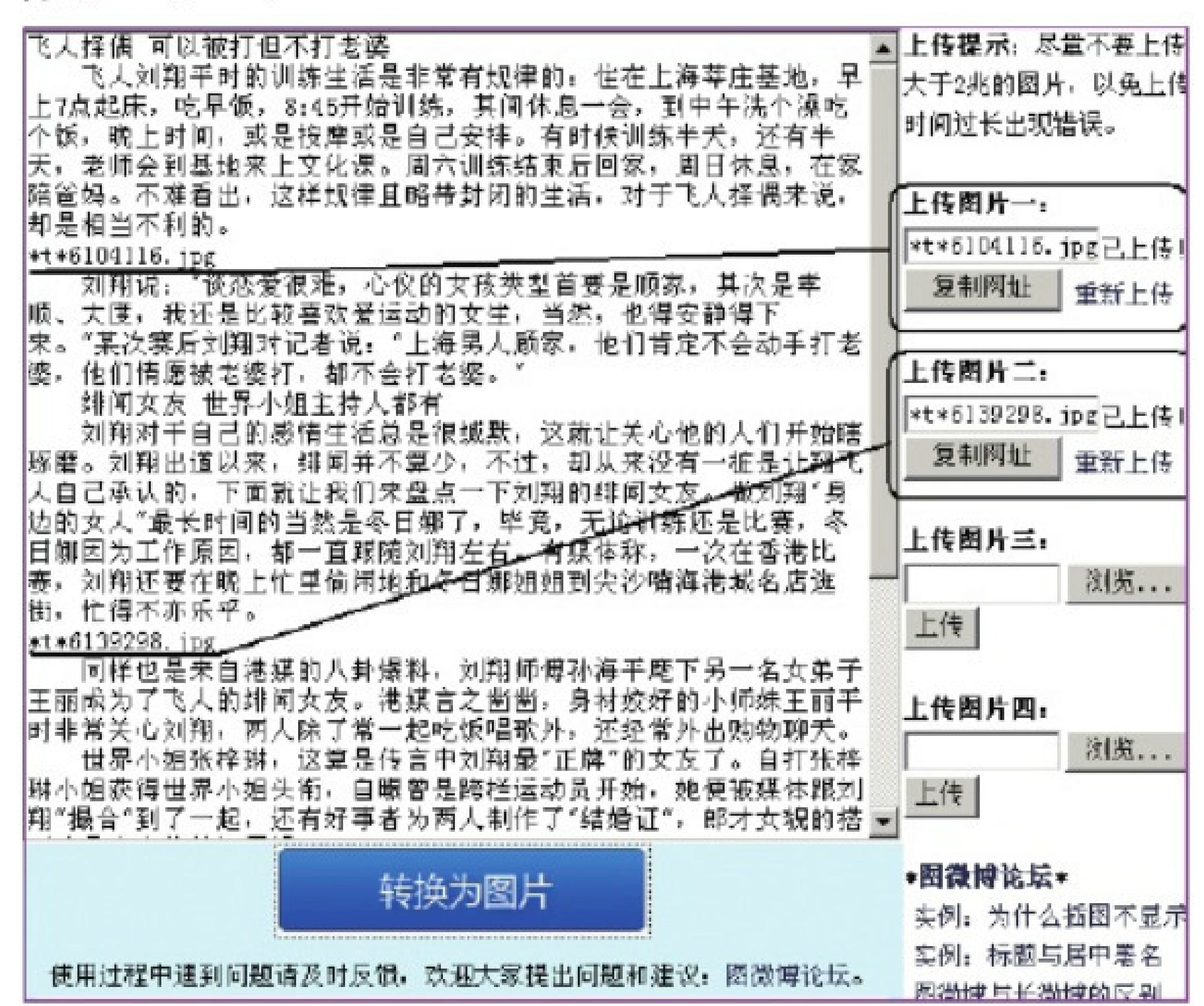
3.图微博

主页：sunchateau.com/twb/

“图微博”可以看做是普通长微博工具的升级版，除了标准功能之外，还可以编辑大标题、小标题和居中署名，生成的图片更加条理分明，同时还具备在文中任意位置插图的功能——这也是“图微博”名称的由来。

“图微博”的使用与其它同类工具略有不同：粘贴好文字后，用户可以上传4张图片作为文字的配图——点击右侧的“浏览”，在电脑相应文件夹中选择备用图片并“上传”。之后“上传”按钮会变成“复制”，点击“复制”便可将图片插入文字中。需要特别注意的是，在此一定要将图片标示插入到每行行首才能起作用，且符号前面不能有空格或其他符号，否则“图微博”仍会把该行内容当成一般文本如实转换。

要设置大标题，则可在大标题前插入大标题编辑符号“*d*”；设置小标题可在小标题前插入小标题编辑符号“*x*”；设置居中署名可在居中署名前插入居中署名编辑符号“*z*”。



注意图片插入位置要换行

打造超长微博

长微博工具一般将字数限制在10000字以内，如果有更多的文本内容想要一次上传，又怎么办呢？我们可以用图片拼接工具将多条转换好的长微博拼接成一张图片。此类工具在网上俯首皆是，例如http://www.tuyaya.com/pj.php。



“图微博”生成的效果图

二 得心应手的“计划任务”——定时发送微博平台

如何让微博的发送与分享变得更加便利呢？利用一些微博辅助工具或平台，微博的应用可以事半功倍。

1.皮皮精灵

主页：t.pp.cc

“皮皮精灵”是基于腾讯微博和新浪微博的第三方Web应用，对微博网站现有的功能做出了不少增强，比如定时发送微博、定时转发微博、批量发布微博、微博分析、互听查询、微博内容库、微博图库、转播统计、图片分享和微博比赛等等。



整体来看，皮皮精灵能较好地满足微博用户的使用需求

①皮皮定时器

“皮皮精灵”由皮皮定时器、皮皮时光机、微分析、转播统计和微图等辅助工具组成。皮皮定时器可实现定时发广播、定时转播、批量发广播等功能。除了注册成为皮皮会员外，大家也可使用腾讯微博账号登陆皮皮。



皮皮定时器主要有“定时广播”和“定时转播”两项功能



批量广播可逐条设置



在定时器的“设置”选项卡中添加账号，一个皮皮会员账户可以绑定多个腾讯微博账号

单击“定时广播”选项，选择“发布广播”，在文本输入框里编辑好广播内容（不超过140个字），便可以选择“立即发送”将文字发送出去。当然，也可在设定好需要定时发送的时间后，选择“定时发送”按钮，实现微博的定时发送。

选择“批量广播”选项，可对批量广播进行统一的设置，如广播的开始时间、发布的条数、每条广播的时间间隔以及批量插入话题等。当然，大家也可对每条广播进行单独设置，在文本输入框里编辑好每条广播的内容，分别设定好需要定时发送的时间，更加灵活。

值得关注的是，该定时器支持插入图片（图片、文图、链接、多图）、视频（粘贴搜狐、优酷、土豆、56等网站的视频播放页地址即可）、音乐、微群和短网址等内容，使用起来非常便利。而在“定时转播”选项中，还可以选择“可视转播”，在搜索栏中通过任意词汇找到感兴趣的微博达人，对于喜欢的微博文图，可以点击“定时转播”按钮，实现定时转播并插上自己的点评回复。

②皮皮时光机

皮皮时光机则是皮皮精灵针对新浪微博开发的第三方应用工具，可以定时发布或转发新浪微博。

“内容库”是此工具较具特色的地方：依次点击展开“定时微博→发布微博”选项卡，在这里既可以发布自己的原创内容，也可在“内容库”中找到感兴趣的内容，通过



皮皮时光机和皮皮定时器在使用上大同小异，只是针对的平台不同


图片内容库


还有视频和音乐内容库，可实现音视频即时播放和博客转发

“收藏内容”或“选择内容”将其发布到自己的微博上。

“选择内容”后，该内容便会出现在“发布微博”的文字框中，可对其进行编辑。也可以选择“微博配图”，在它提供的图库中选择适合的图片，然后点击“查看大图”，再点击“选为微博配图”按钮，让它成为微博插图。

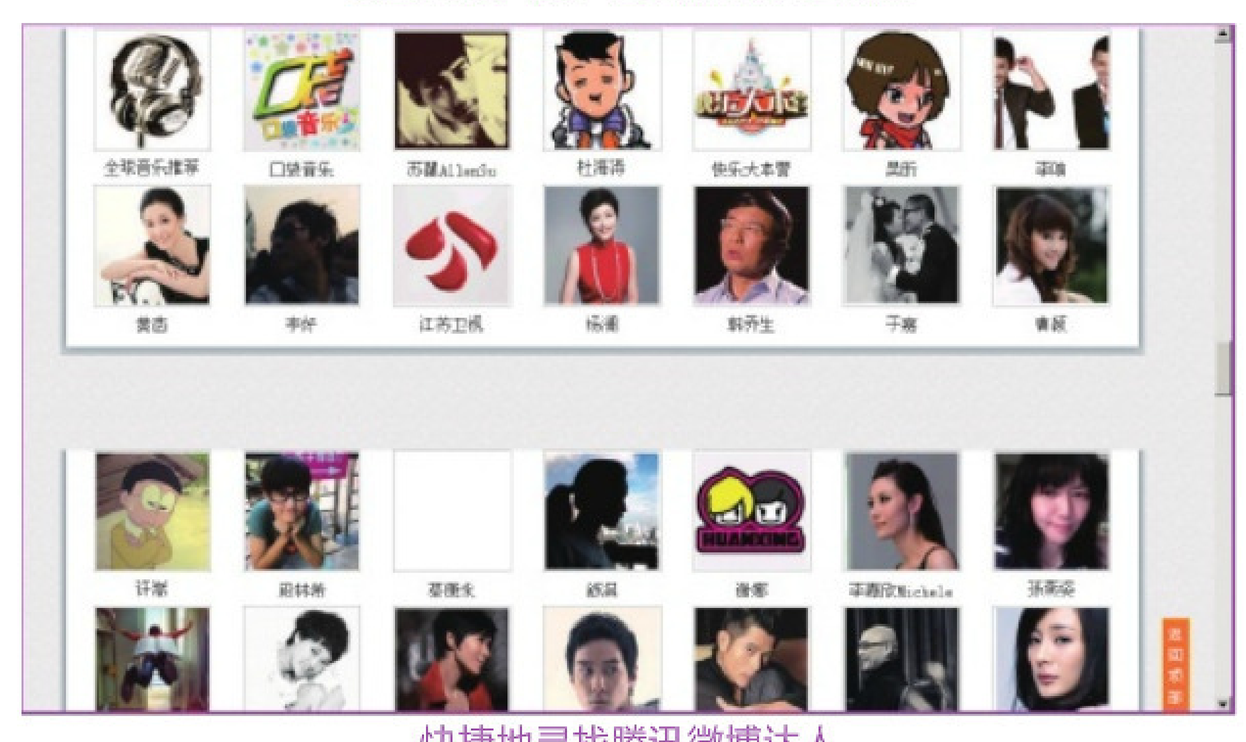
当然，“定时转发”功能也很有用,它的使用方式和皮皮定时器类似，在此不再赘述。

③其他辅助功能

微图，是皮皮精灵针对腾讯微博和新浪微博开发的第三方图片分享社区。点击该功能选项后，会出现“用腾讯微博账号登陆”和“用新浪微博账号登陆”选择的选项，按需选择并登陆后即可看到最新最热的大量图片，可对感兴趣的微图进行点评，并将它发布到自己的微博上。当然，在此也可上传自己的原创图片。


在“微图”里，你可以随时随地与大家分享精彩图片，与好友们进行互动


关注与被关注，是微博的乐趣所在


快捷地寻找腾讯微博达人

而“皮皮微分析”则是皮皮精灵针对腾讯微博开发的第三方微博应用，可实现粉丝的增长趋势分析、区域分析、性别分析、认证分析和互听查询等等功能，让大家可以更清晰地了解自己微博受欢迎程度。 至于“微测试”，目前很多微博门户网站已集成类似功能，且皮皮精灵提供的该功能无法较方便地发布到微博，实用性不高。“微博达人”则是一项比较简洁实用的辅助功能，可以让新手迅速地找到“腾讯微博达人”。

2.月光宝盒

主页：wei.ci123.com、good.ci123.com/app/tbox/

“月光宝盒”是由育儿网（www.ci123.com）推出、专为腾讯微博用户（主页：good.ci123.com/app/tbox/）和新


月光宝盒整体功能比较丰富，界面简洁易用

浪微博用户（主页：wei.ci123.com）提供定时广播、定时转播、推荐配图、经典微博段子、微博日历及分析统计等服务的工具。根据平台的差异，分别被称为“月光宝盒-腾讯微博管理专家”和“月光宝盒-新浪微博管理专家”，实际上两套系统在功能上大同小异，很多功能可以同时使用。

以针对新浪用户的月光宝盒定时器为例：点击“月光宝盒定时器”书签中的“马上进入”按钮，在新打开的页面中，选择输入微博账号/QQ号码/邮箱地址来“授权”登陆。



月光宝盒定时器的界面比较美观

在“发布一条新定时微博”中，输入想要发布的文字，就能实现“定时发送”。用户可以设置需要定时发送的时间和间隔时间，然后点“发布微博”。当然，如果想要立即发送，也可在下面的“未发送”书签中选择相应主题下面的“立即发送”按钮来实现。另外，还可对发布未成功的广播进行单独标识，方便用户重新发布。



可立即发送也可修改

月光宝盒定时器也支持插入表情、图片、音乐和视频等内容，并有专业的“微博配图”图库可供挑选。用户在输入文字后，只需点击右侧的“微博配图”按钮，即可在“唯美、美女、生活、情侣、动物、动漫、感觉、风景、童年”等类别中选择适宜的图片进行点缀，让微博的内容更为多彩。此外，还可以复制粘贴视频播放页地址插入视频（支持优酷、土豆和56等主流视频网站）或粘贴新浪乐库播放地址插入音乐。美中不足的是，插入视频或音乐链接时，配图就会失效。

图库内容丰富

内容库也不俗

对于初次接触微博的朋友来说，月光宝盒定时器还提供了“内容库”这个贴心的功能。只需点击不同分类下方的“定时发送”按钮，便可定时“转播”五花八门的资讯内容。“内容库”每天每人最多能定时发送200条，最多可定时100天，对于想在短时间内丰富自己博客内容、吸引受众的目光的微博新手来说颇为适用。

月光宝盒定时器声称支持多账号绑定，但“账号设置”里，选择“添加微博新账号”时，出现“相同账号不能绑定”的错误提示；支持“背景设置”，但貌似实用性不强。总体来看，月光宝盒定时器的功能和皮皮定时器相差无几，但易用性更胜一筹，而且界面也相对更为美观，值得微博新手选用。

三 齐头并进，一键多发——多微博同步平台

同时绑定多个门户微博账号，一次更新便可以将消息同步发送到多个微博平台上。很明显，这项服务肯定会受到“遍地开花”的微博达人钟爱。

1.玛撒网

主页：www.masar.cn

玛撒网（www.masar.cn）是一款较新的微博聚合平台，可以同时绑定多个微博，一次发布同时推送，轻松搞定转发、评论、收藏和分析等重复操作步骤。

①招牌卖点：同步多平台发送

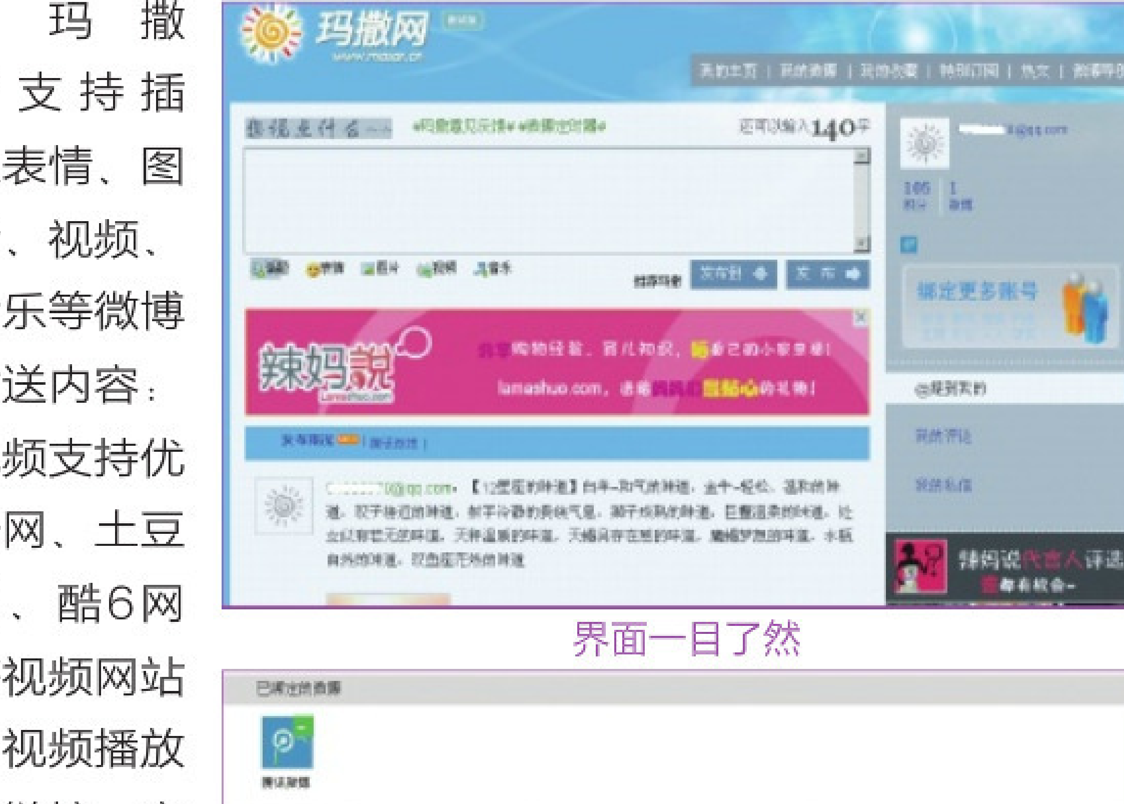
在玛撒网主页上点击“注册新用户”，输入邮箱地址、密码以及验证码之后，即可开始畅玩。当然，也可以使用新浪、搜狐、网易、腾讯和豆瓣等微博账号注册登录。

玛撒网最大的特色在于支持多平台绑定，可以同步发送微博。点击页面右方的“绑定更多账号”，玛撒网支持的23款微博平台在列表中一目了然，完全可以满足国内一般用户的需求。



玛撒网的多微博发送能力值得关注

在绑定多个微博平台后，便可将信息同步发送到自己想要发送的微博网站上。当然，还可以点击“发送到”按钮，按需选择每一条微博需要发送的指定平台，做到有的放矢。


界面一目了然


一网打尽国内主流微博平台


可实现内容定时营销

玛撒网支持插入表情、图片、视频、音乐等微博发送内容：视频支持优酷网、土豆网、酷6网等视频网站的视频播放页链接；音乐支持多种格式歌曲链接，如常见的MP3、RM、WMA；图片则与很多同类平台通过平台内建图库找图的模式不同，玛撒网支持本地图片上传（支持JPG、GIF、PNG格式小于2MB的图片文件）。用户依次点击“图片→从电脑选择图片”即可实现上传。这种方式虽然便利性不如从图库里找图，但可以给用户带来更多的自主性，可谓利大于弊。

玛撒IE浏览器插件

②同样实用的辅助功能

值得关注的是，玛撒网也提供了“微博定时器”工具：点击“想说点什么”后面的按钮，即可进入“微博定时器”界面，接下来输入内容并选择图片，最后设置需要发布的时间，点击“保存微博”，微博定时器便会按照设定的时间将预置的内容自动发送出去。可以看出，这种功能已成为微博辅助平台的必备项目。

其它实用的功能还有“玛撒共享标签”和“玛撒浏览器插件”：用鼠标右键点击玛撒网页面中的“玛撒微博分享”按钮，并选择“添加到收藏夹”，即可通过“共享标签”，在浏览器上更快捷地把需要共享的信息发送到各大微博平台。这些功能在不同程度上增加了玛撒平台的易用性。

2.微博通

主页：www.wbto.cn

微博通是这样介绍自己的：“微博通（www.wbto.cn）是一个全新的社交信息聚合及分享平台，可以同时绑定多个微博，一次更新便可以将消息同步发送到多个社交网络平台，是一款社会化聚合和分享的工具。”


功能全面

①常用的网页版

微博通网页版支持一次发布同时推送，支持消息同步、转发、评论、收藏、私信、查看评论和私信等功能。在微博通的主页面注册后即可登录，也支持使用腾讯微博、新浪微博、搜狐微博、网易微博账号、开心网账号、MSN账号和人人网账号登录，使用起来相当方便。


微博通内建长微博功能，只需输入文字，便能转化成图片


直接集成实用性很强的图片拼接功能

注册登录之后，在主界面上方的文字输入框中输入微博内容，然后点击“发布”按钮，即可实现即时发送，而如果勾选中“定时发送”功能，还能实现定时发送。微博通支持粘贴来自新浪博客、优酷网、土豆网、酷6网、我乐网等网站的视频；支持粘贴网络MP3音乐链接或新浪乐酷、虾米网、Songtaste播放页音乐链接；支持长微博和图片拼接等实用功能。

点击界面右上方的“设置”选项，可以在“微博账号”一栏中同时绑定多个微博：选定要绑定的微博账号，再点击按钮“开始授权绑定”，进入对应微博的授权页面，输入微



微博通最大的优势在于支持平台极为广泛

博的帐号密码即可完成授权绑定。完成绑定后，一次更新发布便可将消息同步发送到多个社交网络平台。目前微博通支持如新浪微博、腾讯微博、搜狐微博、网易微博、百度说吧、人民网微博、凤凰网微博和嘀咕等多家主流微博平台和SNS网站，随着接口的开放，支持的平台还会越来越多，对新老微博用户都有很大的吸引力。

②丰富的客户端版

目前微博通已经推出了电脑桌面客户端（跨平台兼容Windows、Mac OS、Linux）、Android手机客户端、塞班S60客户端和手机网页版（m.wbto.cn）等多种版本，方便用户在任何时间通过最合适的途径来发送微博信息。信息同步工具则包含享拍iPhone版、享拍iPad版、享拍Android版、享拍S60V5版等。

以电脑桌面客户端为例，要安装该平台需要先安装Adobe AIR。安装完毕后，即可实现网页版的全部功能，并且界面更为简洁。只需点击客户端版主界面右下角的“书写



需要先安装Adobe AIR

标示”，即可发布新微博。与网页版略显卡顿的使用效果相比，虽然客户端版微博通的资源占用较高，但使用起来的流畅度明显更胜一筹，推荐大家都来尝试一下。

四 后记

通过本文的介绍，相信大家在使用微博时会更得心应手。长微博、图微博这样的小工具能带给大家很多使用上的便利，而皮皮精灵、月光宝盒、玛撒网和微博通都有更高的目标——“志在构筑一个强大的开放平台，整合更多的网络应用及服务，让用户能集中管理自己分散的博客信息”，并能通过这种平台实现信息的分享，放大信息的受众面及影响力，甚至能帮助用户提高社交化网络营销的效率。

但从整个微博辅助工具的行业现状来看，留给第三方厂商的自由发挥空间并不多。在多重因素的影响下，曾经一度颇具盛名的国内独立微博同步辅助平台“Follow5”在2011年宣布永久关闭，让很多用户唏嘘不已。随着以新浪微博、腾讯微博为代表的微博新锐力量在国内日益做强，“微博大平台”已经成为了无法回避的发展趋势，一些以前的辅助功能纷纷被吸收成为平台内置的服务。

就在不久前，新浪微博在没有任何事先声明的情况下突然关闭了玛撒网的官方微博，导致其账号下几万名粉丝丢失；同时新浪微博推出“按来源屏蔽”功能，可以直接选择屏蔽来自某类同步发送平台的微博……这些信号都表明，在自身越做越强的前提下，门户微博面对愈发白热化的市场竞争，并不是特别乐意别人来“分享”一杯羹。但市场竞争必不可免，有竞争并不意味着第三方辅助平台的前途一片黑暗，毕竟有很多用户依然需要那些新颖贴心的小工具。

无论是作为主导产业的国内门户微博网站，还是处于“协助”地位的第三方微博辅助工具，大浪淘沙都不可避免。如何能在盈利压力、政策风险、门户微博相互挤兑这“三座大山”的重压下，把产品做得更完善更强悍，更完美地争取出自己生存的一片天空，对经营微博第三方辅助平台的商家来说，虽然很难，但也是必须直面的挑战。经历过残酷的优胜劣汰之后，能够存活下来的第三方微波辅助工具想必会带着更完善的功能挺立在业界中，对于广大用户来说，这未尝不是一件好事。 P

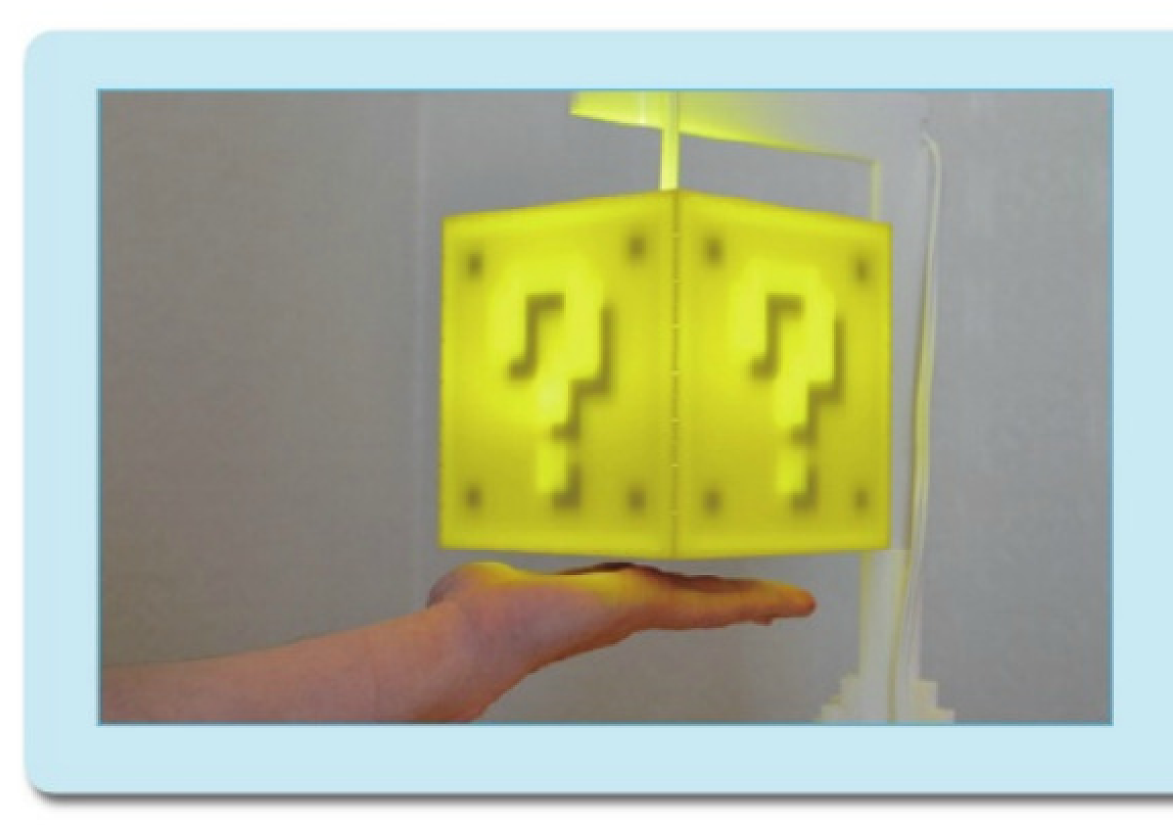


门户微博功能越来越强、越来越全面，让第三方辅助工具的生存空间不断收缩



门户微博网站已经逐步推出一系列针对微博发送平台的限制措施





本刊第400期即将到来。

我们一直在路上，我们一直在努力。

感谢大家一如既往的支持。

■北京 坏香橙

灼热的星球









左上图：嗯，这造型倒是让人过目难忘

左下图：在网站上我们还能找到其它同类作品，用途似乎大同小异

右上图：北美洲在燃烧！

右下图：镂空的部分可是出自手工制造喔

就在不久前，来自黎巴嫩的钢铁艺术家Rick Wittrig推出了一款引人注目的新作——“The Third Rock”。与大多数徒有其表甚至“压根看不懂要表达什么含义”的装置艺术作品不同，“虽然不知道是什么意思但感觉好厉害”恐怕会是大部分观众看到这玩意之后的第一感受。更奇妙的是，根据回馈的内容，我们很容易判断出每位言论发表者的价值观标准，例如：

“毫无疑问，这件作品象征了人类对地球资源贪得无厌的掠夺！为什么我们不能放弃那些无谓的大工业系统尝试与自然‘和平共处’？为什么我们不能回归到自给自足的绿色田园时代？为了人类的未来，是时候开始行动了！”

——显而易见，这位发言人肯定是绿色和平组织信条的激进拥护者。

“以至高存在的名义起誓，这件神奇的造物所要表达的含义可谓一目了然，那就是‘人类的罪孽’——在这个物欲横流的时代，人类已经遗忘了神圣的信仰，任由贪得无厌的欲望主宰自己的生活。这种堕落的态度只会带给所有人一个相同的结局——看吧！地狱的业火必将烧灭一切俗世间的罪孽！”

——不要被那些宗教用语唬住，这种堆砌专业术语掩盖论证力度不足的行为所昭示的结果只有一个：此“大师”是个冒牌货。

“考虑到有60亿人需要吃饭，我们不能对自然‘顺其自然’，我们别无他法。既然如此，为什么不能把活儿做得更漂亮、更高效？……单纯的环保运动是不够的。关键是要弄清楚如何改善我们的整个社会和经济结构。环保不能损害经济，也必须为世人所接受。很显然，这需要多方协调才能实现，吊死在一棵树上是不行的。”

——上面这几句话的发言者是帕特里克·摩尔，一位退出了绿色和平组织的科学顾问。顺带一提，这位老兄的专家生涯履历相当精彩，值得所有环保爱好者参观学习。

“首先，我们必须搞清楚‘这玩意到底是个什么东西’的基本问题——实际上，尽管外形看上去拉风到不行，但这个东西的产品分类是“Fire Pit”，直译过来就是火坑——换句话来说，抛去造型不论，这个‘燃烧的地球仪’实际功

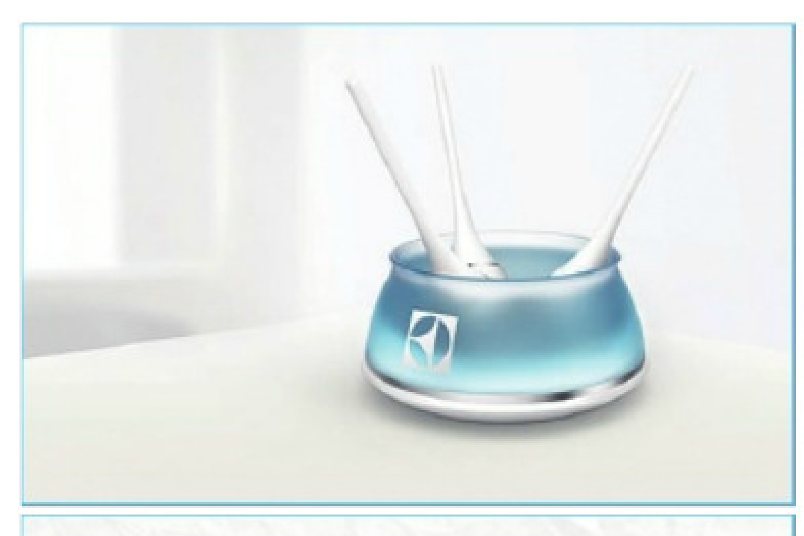
能和卸去盖子填满废纸燃料的空汽油桶没什么区别。其次，虽然功能很不起眼，但这件产品最大的卖点就是‘既可远观又可把玩’，只要掏上1679美元就可以抱回家，当然运费另计。最后，作为一件感性气息十足的商品，能够让不同立场的围观者发表各不相同的看法见解，我们又有什么理由去否认它的艺术价值呢？”

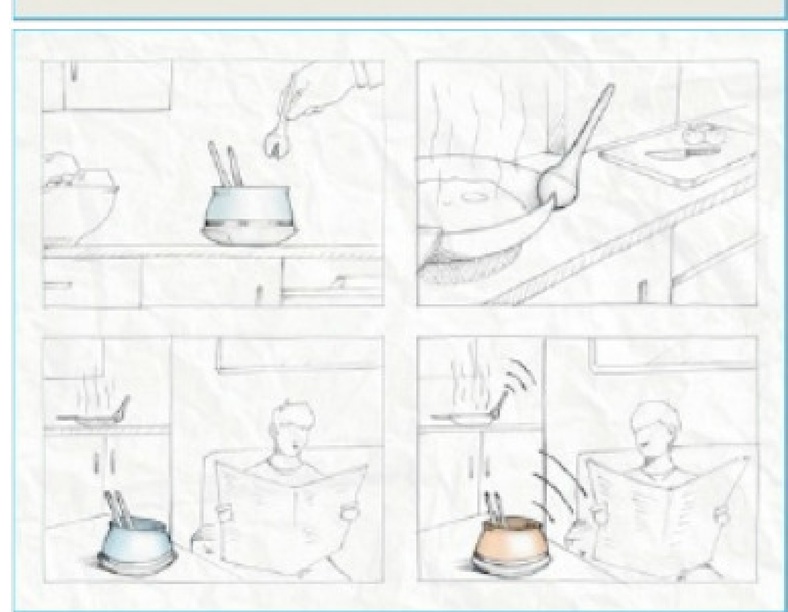
——对于长期关注“网罗天下”栏目的读者朋友来说，上面这些看法想必会引起共鸣。

The Third Rock，燃烧的地球仪，手工打制的钢铁艺术大作，火热发售中。详细链接：

http://shop.firepitart.com/thirdrock.aspx

厨房里的物联网料理助手——“乒乓”







左上图：“Ping Pong”的配色有点像2006年左右的HP电脑启动界面

左下图：基本使用方法如图所示

右上图：“Ping Pong”可以固定在锅沿上，至于锅盖嘛……

早在2010年以前，物联网曾经一度成为Geek一族钟情的前卫技术主题，但由于技术方面的落差，很快厂商与公众就对这种“看上去很美”的概念失去了兴趣，关注的焦点随即转移到了云存储与社交网络之上。不过，对于以追逐概念构想为本职的设计师来说，这种前途无限的技术显然没有弃之不顾的理由，“Ping Pong（乒乓）”就是建立在这种思路上诞生的概念设计。乍看之下，我们似乎很难从那古怪的造型上辨认出它的实际用途，但如果把思路转回到“Ping Pong”的替代物原型——厨房定时器上面的话，相信大多数朋友都会恍然大悟。和传统的固定时限倒计时提醒装置最大的区别在于，“Ping Pong”可以夹在烹饪器皿的边沿，利用实时监控得到的数据对坐在接收端（就是那个汤碗形状的底座）附近的人员作出提醒。可想而知，无论是钟情于在社交社交网络的新一代家庭主妇还是恨不得把自己“焊”在个人电脑前的家庭“煮夫”，这个可以随时监控晚饭制作状态的小装置都是技术过渡期的上佳选择之一——既然我们无法一步到位制造出全程无线遥控的物联网烹调系统，那么从最基本的监控系统开始起步也是个好主意。

详细信息：

http://www.arthurkenzo.com/v2/ping-pong/

问号，砖块与吊灯

“这个要顶！”

啊哈，想必大多数读者朋友看到这盏造型十分上等的吊灯第一反应都会是如此激动。

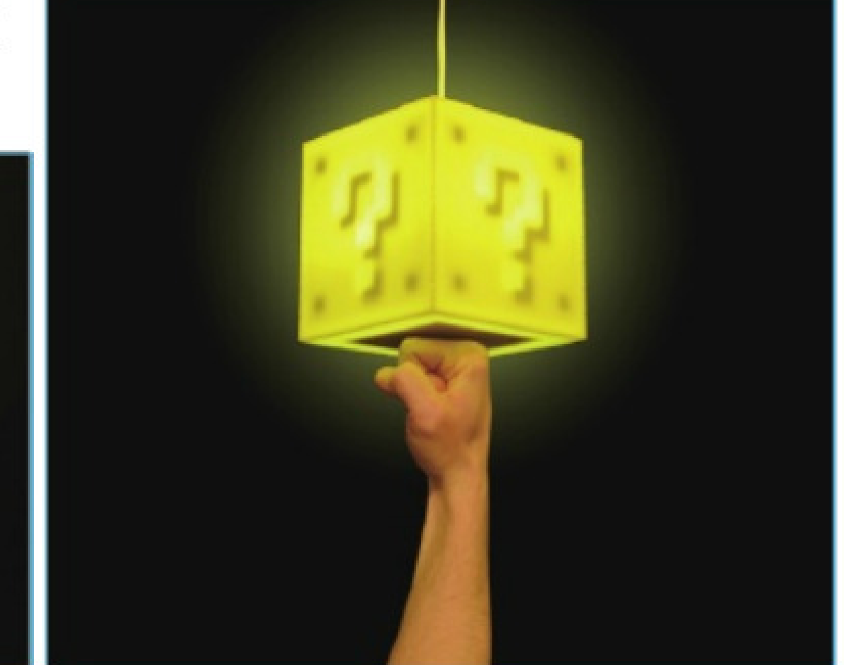
对于大多数从红白机时代一路走来的玩家来说，这个四四方方、金光闪闪的“砖块”意味着什么想必无需我赘言。虽然无法弹出闪闪发光的像素风格“金币”，但只要看看那个“一顶就亮”的开关设计，回想到那位一路蹦蹦跳跳伴随我们度过童年欢乐时光的意大利小胡子水管工，我们又有什么理由不去会心一笑呢？

最奇妙的是，这盏外型亲切设计上等的吊灯并不是什么概念设计的产物，只要掏上74.99美元（关税与运费另计），你也可以拥有一盏属于自己的“问号方砖”吊灯回味童年的感动，具体信息请看这里：

http://www.etsy.com/listing/90066890/interactive-8-bit-question-block-lamp



好灯！



顶！



“垂死挣扎。”

面对Yahoo突如其来的起诉威胁，即将上市的Facebook做出了以上回复。

高科技企业的特性就是如此：创新进取才是企业的生命力所在，坐吃山空地吃老本很快就会陷入山穷水尽的死局。在这个逆水行舟不进则退的业界中，地方保护主义并不是万灵药。

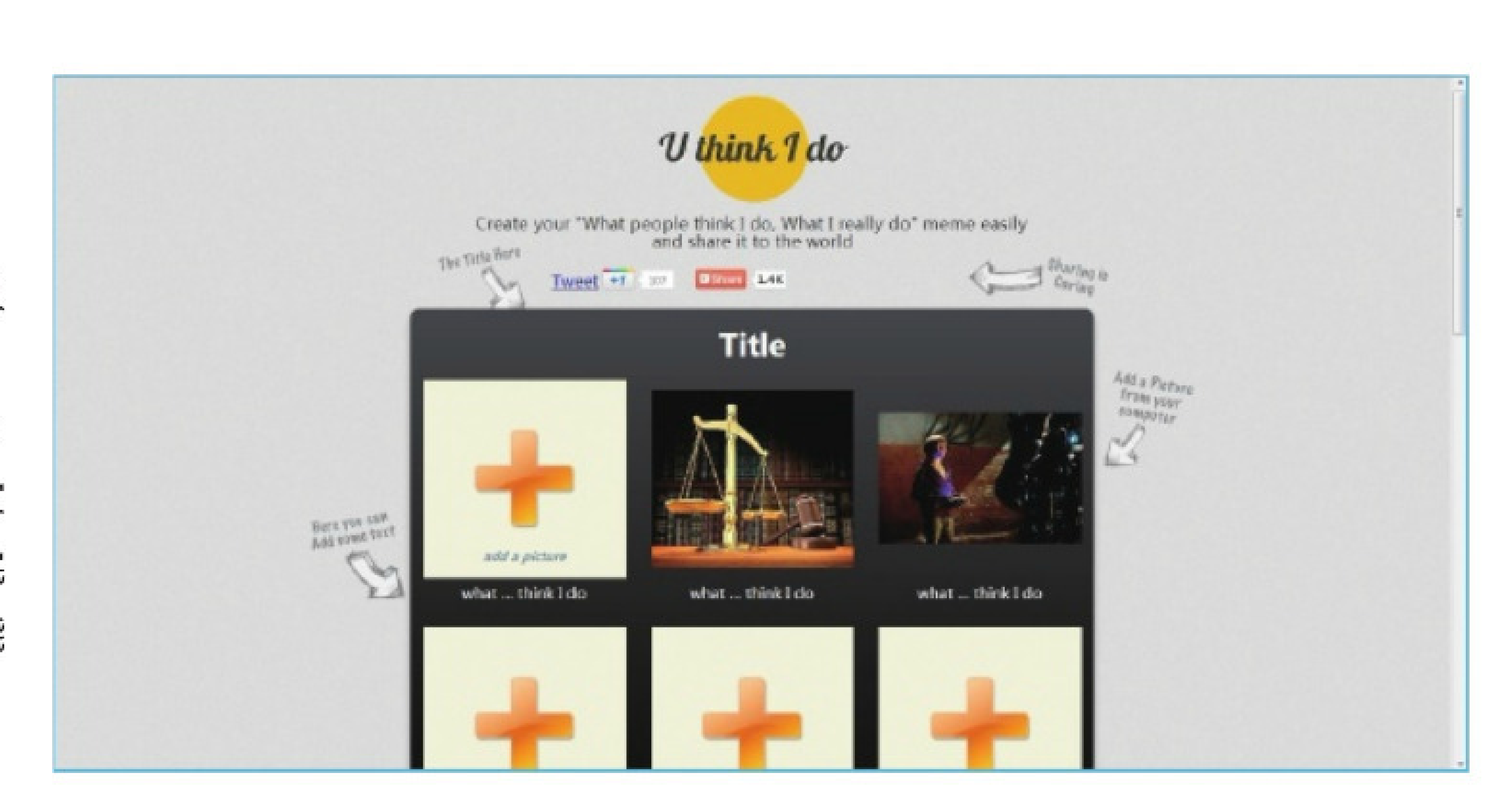
Yahoo正在沿着抛物线坠入深渊，下一位淘汰者又会是谁呢？

■北京 Enigma

他们眼中的你我他

□ http://uthinkido.com/

一款功能简单但相当有趣的在线工具。只需轻轻点击几次鼠标上传6张图片并添加图注，轻轻松松就可以生成一副“在××眼里的××是×××”的趣图。值得一提的是，虽然这家站点采用了英文界面，但对中文的支持相当完善。除此之外，如果你用IE打开之后发现不能正常工作，不妨试试火狐浏览器。





体验Metro

□ http://newsmap.jp/

虽然Windows 8的消费者预览版下载量在24小时之内就轻松突破了100万大关，但对于大多数不愿意轻易改变PC使用习惯的观望者来说，格式化硬盘亲自安装体验似乎有些为时过早。对于这些朋友来说，除了关注本刊近期推出的Windows 8前瞻专题之外，利用一些网站同样可以接触到这个新系统的魅力——newsmap就是一个视觉印象与Metro（Windows 8的重要卖点之一）界面风格非常接近的网站，欢迎体验。

世界时间尽收眼底

□ http://24timezones.com/map_zh.htm

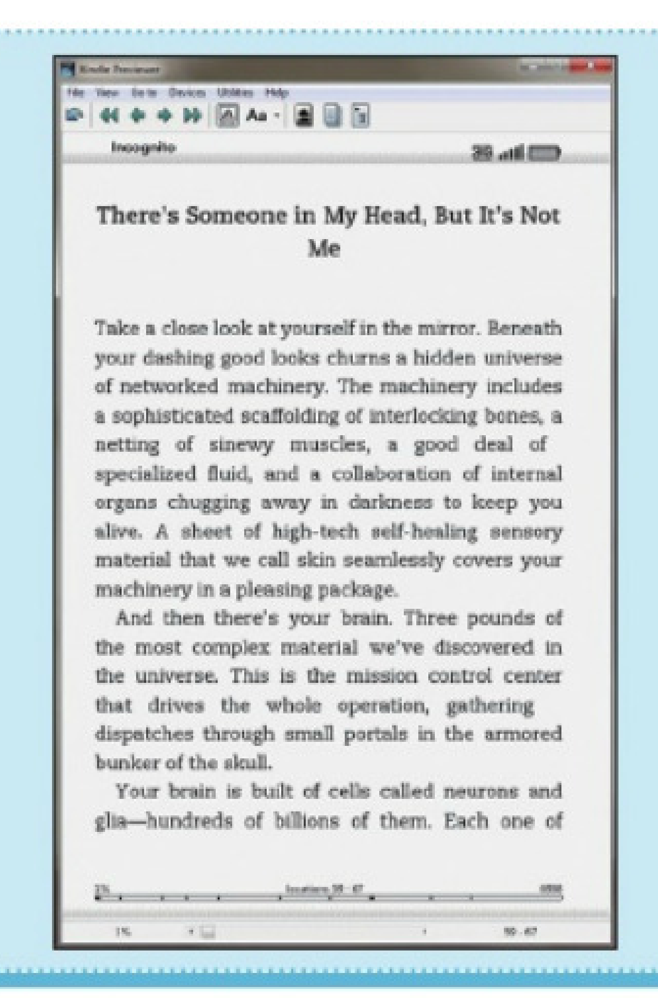
和以前介绍过的Time.is功能类似，24timezones是一家专门提供世界各大城市当前时间的报时网站。不过，在界面的华丽程度与便捷性方面，24timezones无疑要比Time.is出色太多。另外，24timezones还提供了简明直观的时区划分效果以及完善的闹钟提醒功能，相当实用。





最近IT界的热点已经完全被移动领域市场所覆盖，诺基亚在今年世界移动大会上推出的4100万像素手机让卡片机颜面扫地；iPad商标傻傻扯不清楚让《纽约时报》嘲笑：“这个对好莱坞电影和美国软件盗版放任不管的国家，竟然还有一部知识产权法。”唯一让软件界出点风头的消息来自微软——前不久推出了Office For iPad和目前正受网民追捧的Windows 8消费者预览版。传统软件行业就此没落了么？笔者认为尚早，就像很多新技术退居二线服务大众一样，无论是工作还是生活总是缺少不了软件。

■小众软件 大笨钟



电子书转换格式后预览——Kindle Previewer

□大小：70MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.amazon.com/kindleformat/KindlePreviewer/

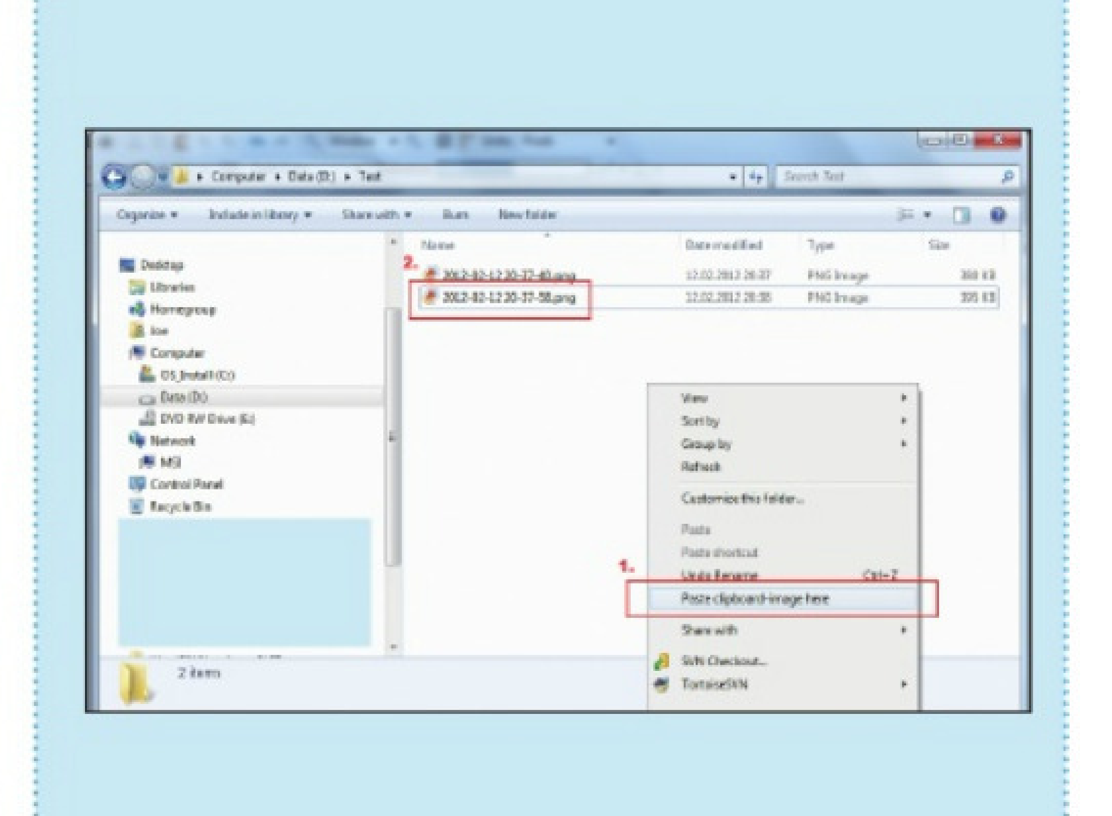
Kindle平板可以说是目前最流行的电子书阅读器，笔者也拥有一台。Kindle Previewer软件是其东家Amazon推出的一款专门用来预览电子书格式文件的浏览器，支持MOBI、EPUB等常见格式。虽然说主要功能是预览，但用它看书也是不错的选择，软件可以完整地预览整本电子书，并且用配置较低的电脑打开几百兆的文件也不会出现问题。对于拥有Kindle或者其他电子书阅读器的读者来说，在制作完整本书后预览一遍效果，尤其是进行大批量文件转换的话，Kindle Previewer将会非常实用。

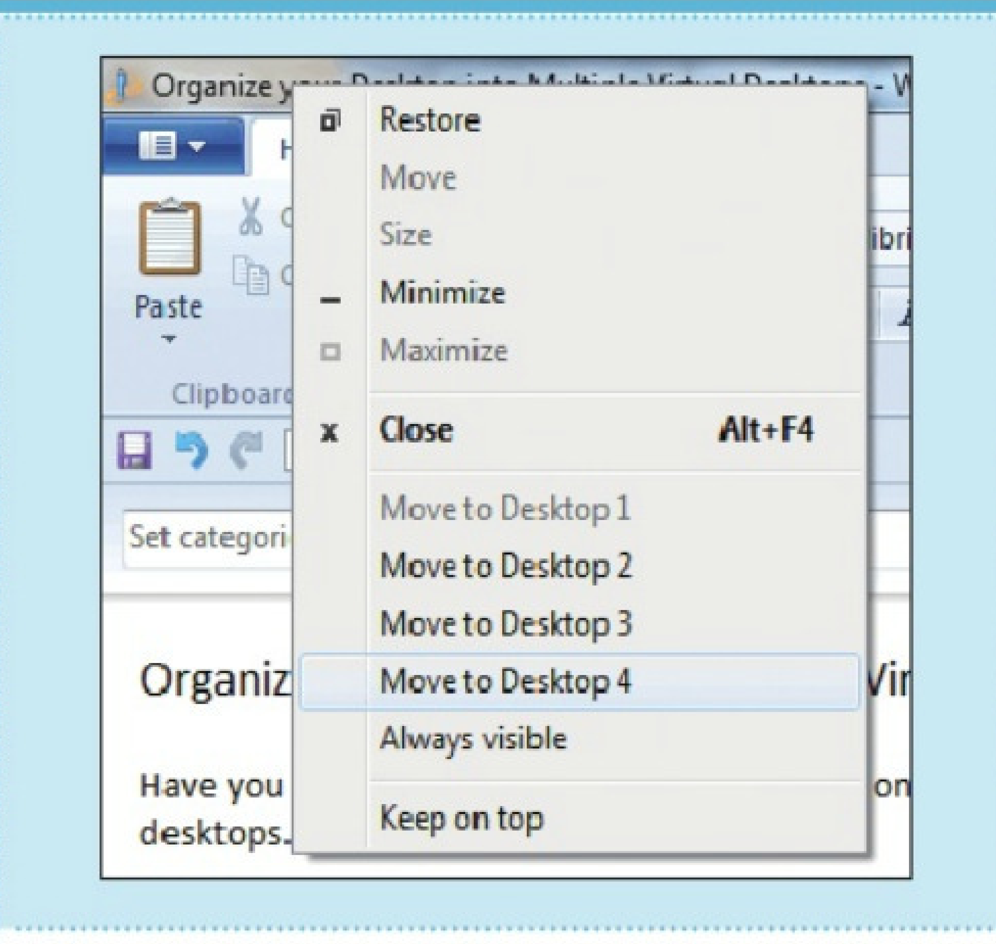
剪贴板中截图直接存为图片——Screenshot2Disk

□大小：1.6MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://screenshot2disk.codeplex.com/

Screenshot2Disk是个很实用的小工具，它可以让你将临时保存在剪贴板中的图片通过右键直接保存为图片。软件使用前需要点击“Add Context Menu”注册组件（卸载时，再次运行并点击“Remove Context Menu”即可），很快你就会发现右键菜单中多了一项“Paste clipboard-image here”，此后每当你复制了图片，可以在任意文件夹右键选择“Paste clipboard-image here”，剪贴板中的图片就会被保存在当前位置。同样，你也可以用键盘上的PrintScreen键拷贝桌面后再用该软件快捷保存。



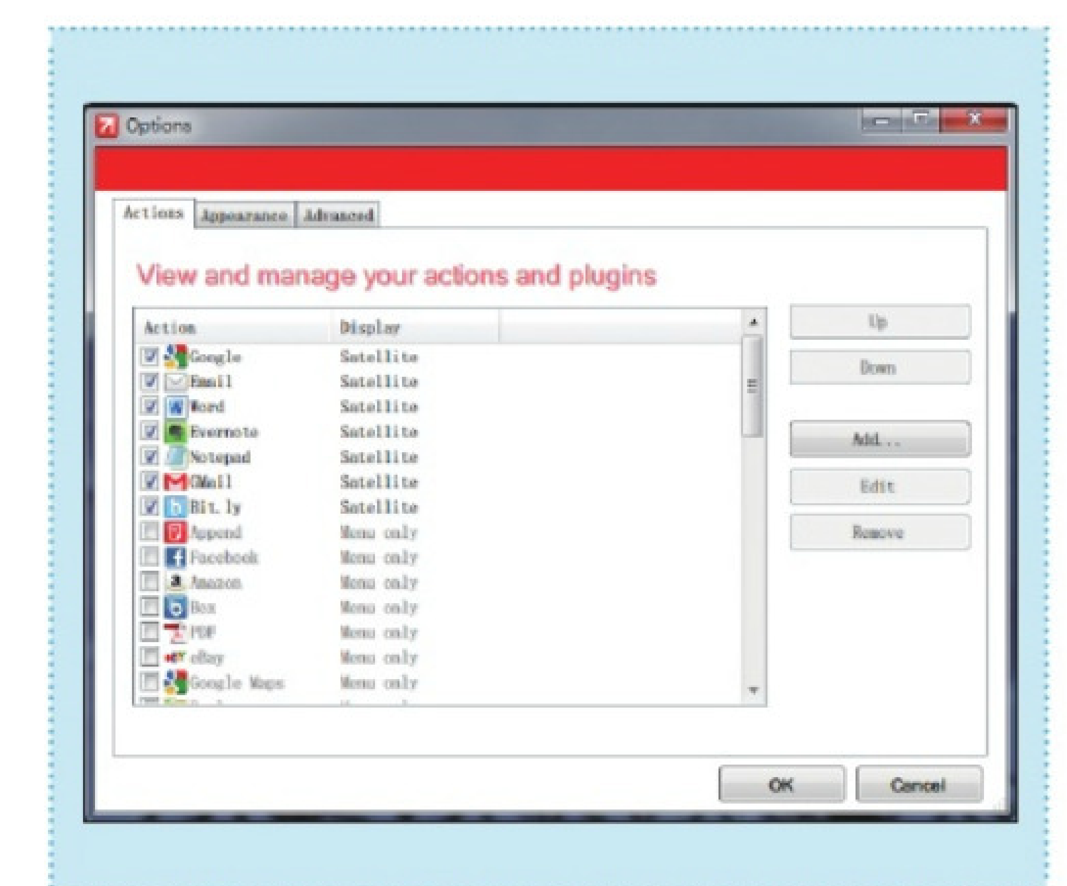


用虚拟桌面整理桌面——WindowsPager

□大小：11MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://windowspager.sourceforge.net/

Windows上的虚拟桌面工具已经很丰富了，而这款WindowsPager则有些不同，运行后会在任务栏出现4个小窗口，代表虚拟出来的4个桌面，每个窗口中的程序会缩略成一个白色方框，并显示它们的位置和窗口类型。它的神奇之处在于，你可以拖动小窗口中代表每个程序的白色方框到另一个虚拟桌面，省去了来回切换的麻烦。而对于任何运行的程序，右击标题栏就会出现WindowsPager的菜单选项，也可以根据需要将此程序移动到其他虚拟桌面中，其中“Always visiable”（始终显示）选项还会让该窗口出现在所有4个虚拟桌面，是不是很方便？



复制后快速粘贴内容到指定服务——click.to

□大小：3.8MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.clicktoapp.com/installation/

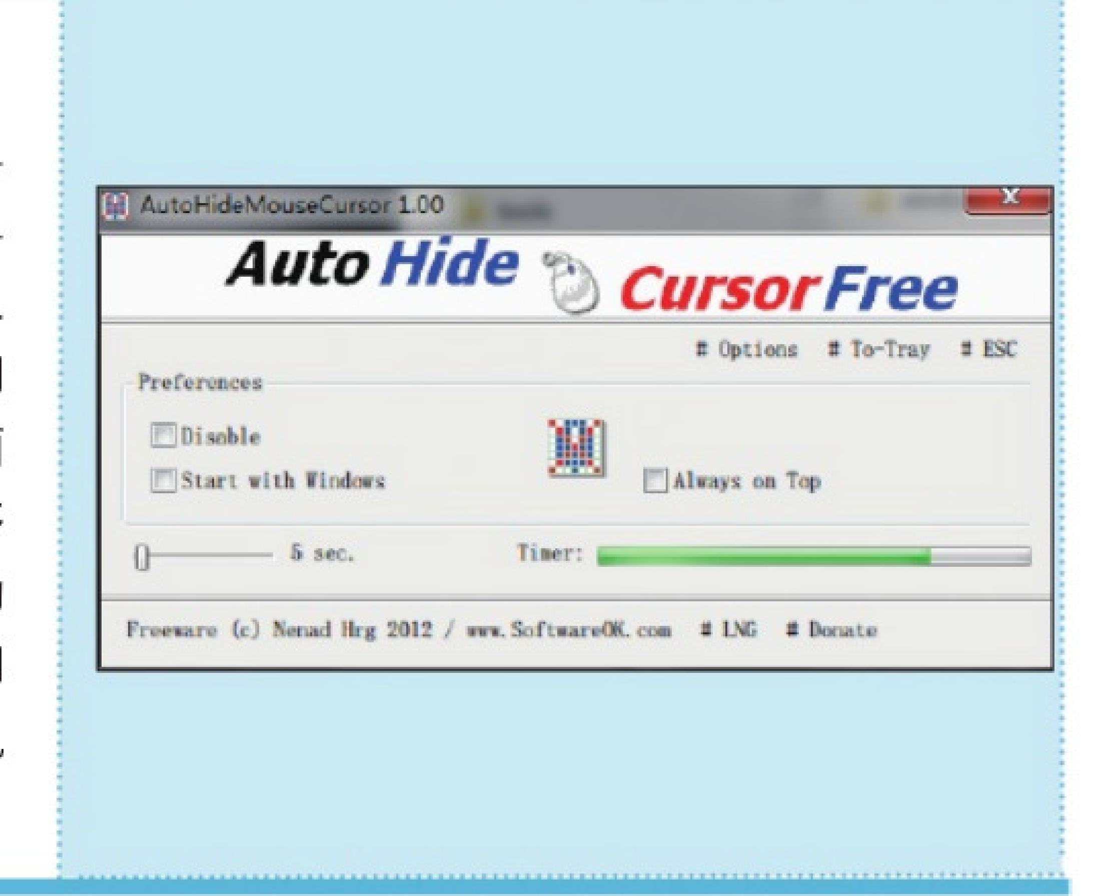
仔细回想，我们每天都要重复很多次复制与粘贴的动作，然而就是这样老套的操作也被click.to革新了！一般情况下，复制的内容是需要粘贴到其他地方，这时就需要手动转换到另一个窗口进行粘贴操作。click.to则带给我们一个全新的体验，比如当你对一个不熟悉的地名按下“CTRL+C”后，屏幕会自动出现一排按钮，显示Google搜索、Word程序、维基百科等常用和自定义的程序或网站按钮，这时只需点击它们，相应的程序或网站便会打开，此时剪贴板中的内容已经跃然出现在屏幕中，甚至此时的Google Maps已经帮你在地图上定位好了！

闲置时自动隐藏鼠标——AutoHideMouseCursor

□大小：17kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.softwareok.com/?seite=Microsoft/AutoHideMouseCursor

鼠标是电脑用户必不可少的工具，但有时候它的无处不在也会让人讨厌。AutoHideMouseCursor的功能很简单，它允许电脑在鼠标空闲的时候隐藏它。比如当笔者用文本编辑器写稿件时，会觉得鼠标在桌面上比较碍事，总会不偏不斜地挡住某些文字，于是常常会手动把鼠标移动到屏幕边缘。而AutoHideMouseCursor可以帮你省去这个多余的动作，当鼠标空闲超过了设置的时间后，鼠标指针就自动隐藏，而且其间就算按动键盘也不受影响，就像许多视频播放器软件在全屏播放时，鼠标自动隐藏的功能一样。



游戏优化加速工具——GameGain试用版

□大小：1.5MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.pgware.com/products/gamegain/

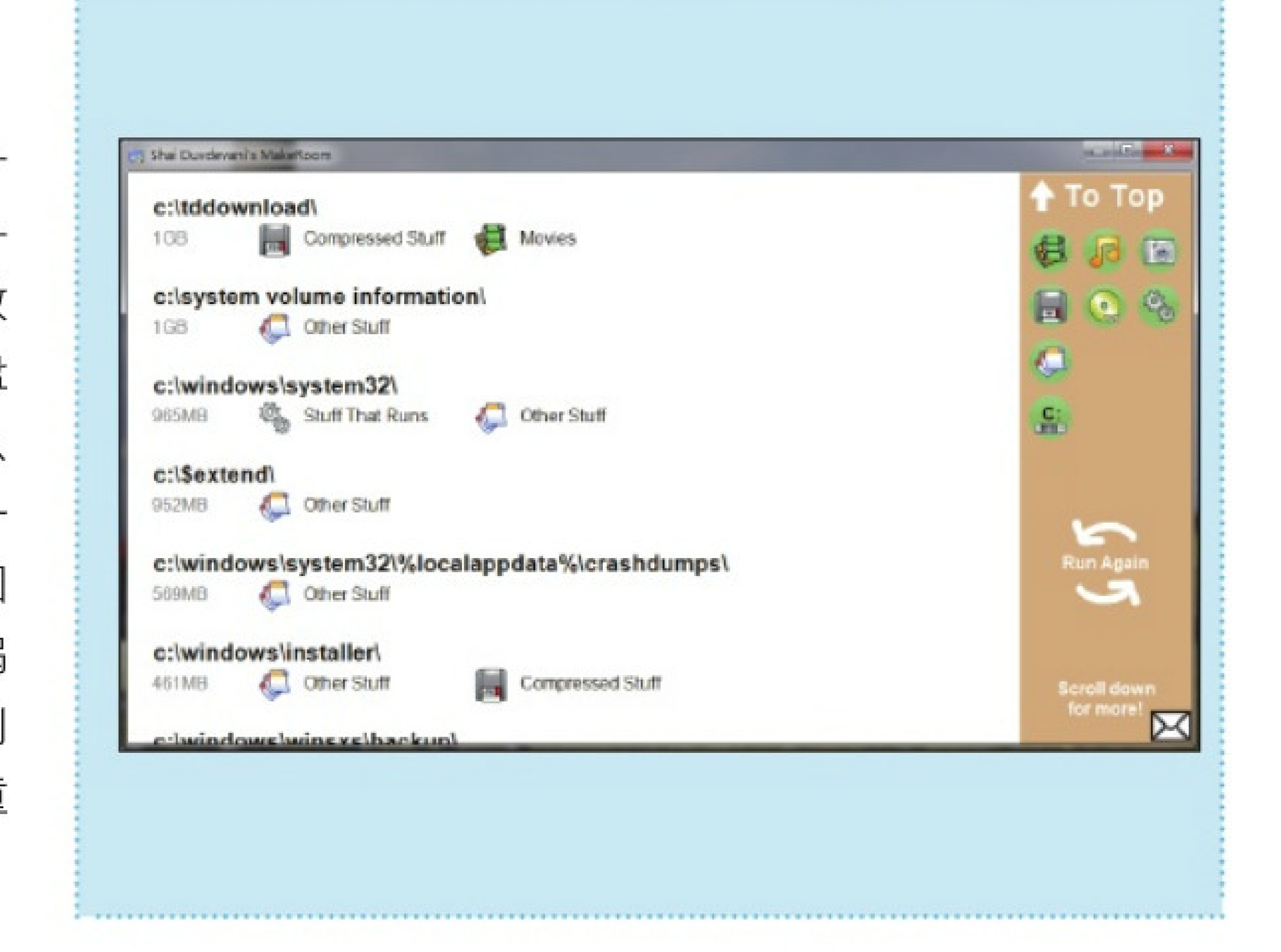
8年前，笔者的第一台电脑还是Win98系统，当时那台破机器玩CS都很吃力，于是想方设法下载各种优化软件来改善，其中就有这款GameGain。8年后，时过境迁，这款游戏优化工具居然屹立不倒开发出了针对Win7系统的版本，是否还能继续创造神话？软件界面十分简洁，用户只要选择好操作系统、处理器类型和优化程度之后点击“GO”便开始自动优化，笔者猜测其优化原理是将操作系统的资源多分给游戏程序。从接下来的测试结果来看，不论是帧数还是操作体验，似乎真的有一些加速效果，这难道是心理作用？

大文件寻找工具——MakeRoom

□大小：392kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.nirmaltv.com/2012/02/28/find-folders-with-largest-size-under-windows/

最近一段时期的硬盘价格着实令人望而生畏，然而看着数款游戏大作纷至沓来，又不得不为它们给本来就很狭小的硬盘空间腾地方。但奇怪的是，经过一番折腾，可用空间还是那么小，究竟是什么东西占据了我的“地盘”？MakeRoom是一款查找磁盘中大文件的工具，整个扫描过程会不断有文件从圆盘型的进度动画中扔出来，感觉像是找到了吃硬盘的“罪魁祸首”并把它们“绳之以法”。一旦扫描结束，MakeRoom会列出所有相关文件夹，从大到小排列，并且用文件图标告诉你重磅的大文件是什么类型，之后就任由你处置了。





最近著名的在线研究公司Nielsen发布了一份调查报告，其中提到美国24～34岁的年轻人中，年收入1.5万美元以下的人群有43%拥有智能手机，而收入在10万美元以上的富人中这一比例高达80%。调查还显示，年龄越大的用户对智能手机的兴趣越低，超过65岁且年收入在10万美元以上的，只有38%的人拥有智能手机。可以看出，年龄越大的人越不喜欢接纳新鲜事物，如果你正打算开发移动平台软件，最稳妥的方案还是把目标用户群锁定在年轻人中，他们拥有较好的经济实力，花钱时也没有很多顾虑，是整个市场的中流砥柱！

■辽宁 马卡

录像时拍照——QuickPix

□大小：4.9MB □下载：http://t.cn/heebRx



如今的DV都提供了一个很实用的功能——录像时拍照，它省去了后期剪辑的麻烦，直接凝固精彩瞬间。不过家用DV的像素通常很低，而800万像素的智能手机如今已经比比皆是，不过要想拥有在录像时能拍照的功能，我们还需要QuickPix。在使用软件录像时，用户可以随时按下拍照按钮，之后屏幕会一闪，代表软件拍下了照片。拍照不会影响录像效果，照片的像素也没有降低。经测试，iPhone 4可以在1秒钟拍下2～3张照片，而iPod Touch 4和iPad 2可以达到10张以上。

点评：软件启动速度一般，界面也不太漂亮，唯独录像时能拍照的功能是最大亮点。对于既喜欢录像又不想错过拍照时机的用户是个不错的选择。



或许作者不太擅长美工，也可能是为了加快启动速度，总之界面实在有些简陋

生活处处有音乐——MadPad

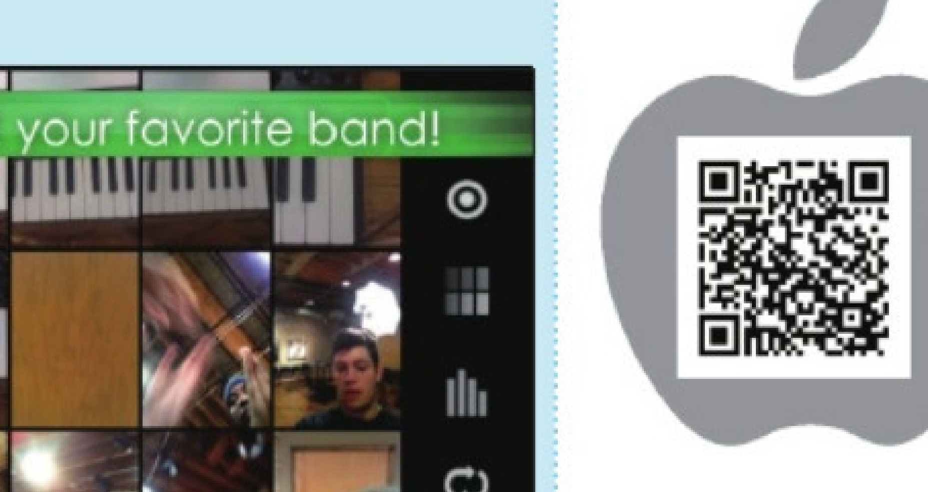
□大小：19.6MB □下载：http://t.cn/ShHxT1



因开发“埙”而知名的Smule日前又推出了一款独特的音乐软件MadPad，它可以记录生活中的声音和画面，再把它们合成为一首独特的曲子。软件的创意可谓天马行空，用户通过自行录制的音频片段，再按照喜欢的节奏像敲鼓一样把它们演奏出来。软件会录制用户演奏的曲子，还能把它们上传到网络上与其他人分享。

MadPad的精髓在于记录，比方说看起来极为平常的一次关门声；每次发动汽车时的引擎声；清晨起床时邻居宠物的叫声等等都可以用它录下来作为素材，之后再编排节奏重新演绎。用户不光可以听到熟悉的声音，还能看到当时录制时的画面！

点评：Smule又一次用创意赚足了眼球，人人都可以制作“混音大碟”了！MadPad的独特之处在于素材源自你的生活，是日常点滴的缩影。



MadPad记录最平凡的声音，再用它们创造出更有趣的作品

剪切板增强器——Pastebot

□大小：6.5MB □下载：http://t.cn/zOqSCgG

Pastebot是一款不用越狱就能获得多项增强型剪切板功能的工具。用户每次执行复制操作以后，再启动Pastebot就会自动把刚才拷贝的内容导入到软件，之后就能对它们进行统一管理。该软件还带有10余种“过滤器”（Filter），它们可以对已经复制的内容进行处理，比如进行大小写转换、调整图片样式等。软件内建搜素功能，可以快速找到之前复制的内容，用户也可以通过Email将所有已复制的内容发送出去。如果你使用苹果电脑，还能通过同步功能与Pastebot进行互访，传输文档、照片时格外方便。

点评：Pastebot不仅是剪切板增强器也可以看作是文件管理器，可惜的是它的售价偏高，同步功能暂不支持Windows系统。



开发者承诺未来会添加更多过滤功能

传播简单的快乐——Advice Animal Creator

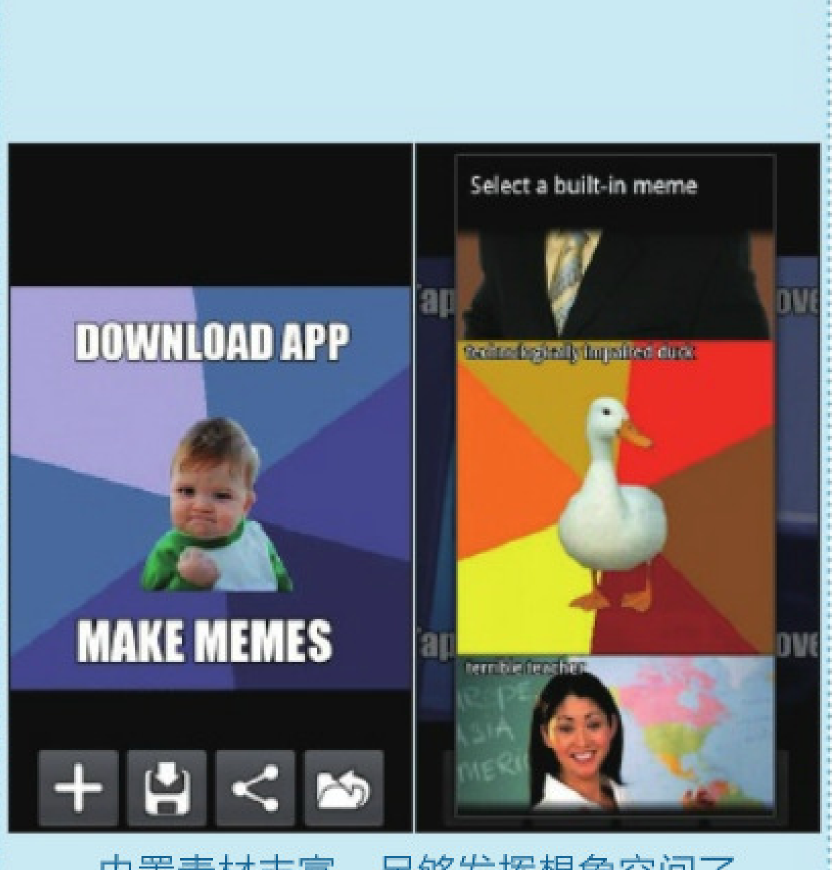


□大小：5.7MB □下载：http://t.cn/zOyFRKi

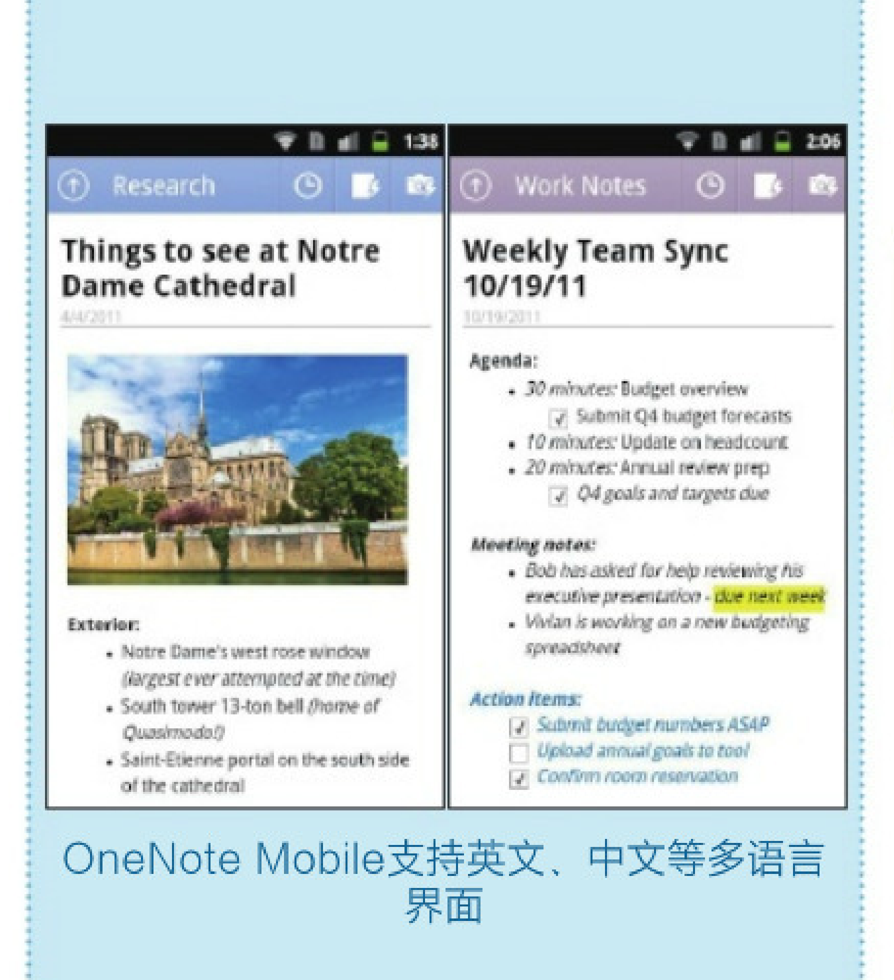
很多论坛上的网友们常会秀一些样式类似的图片，特定格式的文字或图案能引起人们的共鸣，被一些人称为“Meme”。Android平台此前就有Meme Me，它能够专门生成趣味图片，包含各种常见的模版，是一款出色的娱乐软件。本次介绍的Advice Animal Creator和Meme Me相比毫不逊色，大有后来居上之势。

软件上手简单，使用时先载入或拍摄一张照片再加上文字，这样一个新的Meme就制作完成了。用户可以选择保存在本地，或者通过网络发送出去。你可以用它来传播一个笑话，或者表达自己的感受，就算懒得自己找素材，也可以使用软件内置的100多张剪贴画。

点评：这是一款简单而又有趣的软件。假如不喜欢它的内置广告，可在取得了Root权限的手机上用AdFree等软件进行屏蔽。



内置素材丰富，足够发挥想象空间了



OneNote Mobile支持英文、中文等多语言界面

微软免费笔记本——OneNote Mobile

□大小：7.0MB □下载：http://t.cn/zOUvTsZ

OneNote Mobile是一个带有备忘录功能的笔记本软件，此前微软已在iOS和WP7上推出了相应版本，最近他们终于出现在了Android系统上。使用OneNote可以创建图文并茂的笔记，制作出带有复选框的代办事项列表。利用微软的在线存储服务SkyDrive，用户还可以从其他平台上访问已经创建好的笔记，例如在PC版本的OneNote 2010中直接从云端读取记录，或在网页中编辑笔记内容。

界面美观大方是OneNote Mobile的特点，文档可用不同颜色标注，同步状态也会清晰地标明，按钮作用非常容易理解。此外，该软件还支持拍照、录音、离线访问、拼写检查等功能。

点评：免费版的OneNote Mobile最多只能记录500条笔记，另外在字体设置、编辑功能等方面还需要进行改进，期待它在未来版本中有更好的表现。

软件卸载无忧——海卓云卸载



□大小：433kB □下载：http://t.cn/zOGu8V6

网上买的水货手机总会内置不少垃圾软件，自己平时胡乱下载也会让内存塞满奇怪的应用……想马上卸载？没那么容易！一是新手往往不知道哪些自带程序可以卸载，二是很难确定哪些软件在作怪，此时何不试试海卓云卸载？它内置“云建议”功能，会告诉用户哪些软件可以卸载，此外还可以查看其他人对某款应用的卸载情况。软件把第三方程序和系统自带软件分类划分，进入相应栏目选择性移除即可，它还能显示软件的安装日期，便于确认“凶手”，自带的“回收站”功能还可以将已经删除的软件随时还原。

点评：若要卸载系统自带的程序，则需要Root权限。“云建议”比较适合新手使用，虽然目前信息库还不够充实，但还是具有一定的参考价值。



软件具备“玩家模式”，用来深度优化系统



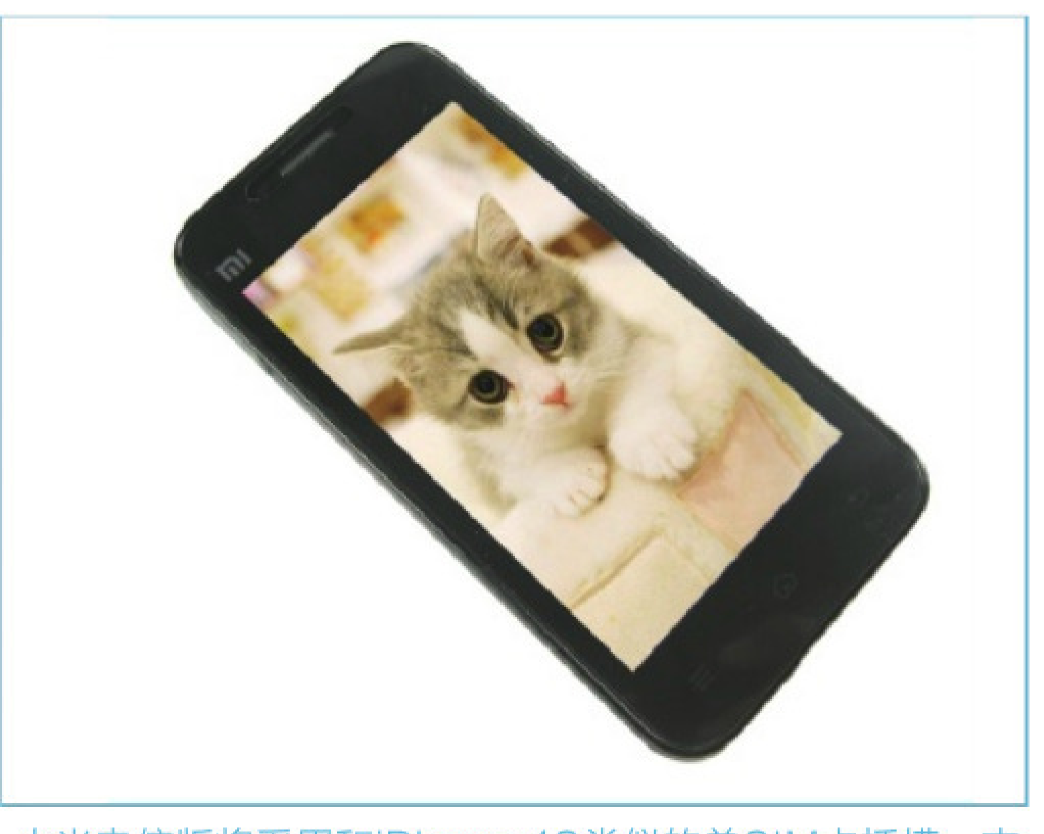
■北京 墨汁作寿

2012，新的起点

2012年春季的数码市场热闹非常，通讯世界展会MWC和苹果的新发布会都吸引着手机平板用户的眼光，2012年对这些领域来说很可能是革新巨大的一年。其实从2011年底开始，稳步发展的手机与平板领域就出现了一些重大革新的先兆，例如Android和Windows Phone新版本及其相应产品的推出、四核处理器迅速实用化等，这些技术正好在年初成熟并爆发了。

在MWC中，四核产品成为了最大的热点，不仅成为高端平板的标配，还开始进入手机之中，说明其最让人担心的功耗问题已经在一定程度上得到了解决。另外我们也发现国内厂商在继续给我们带来惊喜，华为采用自家四核处理器的MediaPad 10 FHD平板和Ascend D quad手机表现就相当出色。作为拥有技术优势的通讯厂商，最近华为在消费领域的发力，以及广受好评的小米、魅族MX等产品，是否意味着国货手机在经历了技术与经验的积累后，将再一次崛起呢？

WMC2012虽然看起来成为了Android产品的盛宴，却难以遮挡背后两个巨大的身影，苹果和微软也许在2月的展会中只是配角，但3月将属于它们。苹果的新产品和微软试图一统PC和智能设备平台的Windows 8会给市场怎样的冲击，我们仍不得而知。



小米电信版将采用和iPhone 4S类似的单SIM卡插槽，支持CDMA2000或WCDMA两种3G制式

除了手机与平板外，另一个重要的数码产品领域——数码影像市场也大事不断，当年的胶片霸主，也曾推出过不少数码DC经典产品的伊士曼柯达公司，尽管在传出破产传闻后顽强坚持了相当长时间，但最终还是倒在了奥斯卡颁奖礼前夕，曾无限荣光的柯达剧院迎来了它的最后一次盛典。

不过柯达倒下的同时，佳能、尼康、索尼、富士，奥林巴斯以及让粉丝们多少有点揪心的，合并后的宾得理光，这些华丽转身的数码影像新贵们，却纷纷开始发售自己的新一代产品。从性能惊人的D4、D800，5D Mark Ⅲ到逐渐风行的单电/微单相机K-01，以及琳琅满目各具特色的DC、镜头等，相信会让DC控和单反迷们心动甚至尖叫不已，彻底忘记柯达的悲剧吧。

2012年在数码产品的发展史中，必将是一个重要的转折点，新的系统平台和新的硬件标准，甚至是新的产品形态，都会为2012乃至今后数年的数码市场奠定一个新的基础，也会成为一个新的起点。



柯达长焦相机曾是很多人的最爱



宾得K-01

华为MediaPad 10 FHD平板展品遭窃

据称在WMC展会期间，华为MediaPad 10 FHD平板因为低功耗、高性能的表现，让参观者实在“爱不释手”，于是出现了顺手牵羊的情况，只在展台上留下了一个孤独的背壳。这种太容易拆卸的壳体算不算设计缺陷呢？



奥林巴斯推出OM-D E-M5微单相机

OM-D E-M5是一款微型4/3系统产品，可与PEN系列共享镜头，搭载1605万像素LiveMOS影像传感器和TruePic Ⅵ图像处理引擎，内置144万像素电子取景器，并配合3.0英寸可翻转触摸屏。此外它采用5轴机身防抖技术和超高速自动对焦系统，并继承了防尘、防水溅功能。





理光发布GXR新组件A16

理光和宾得合并后仍在持续更新GXR产品线，最近发布的A16采用24～85mm、F3.5～5.5镜头，内置APS-C尺寸1620万像素CMOS感光元件和平滑图像引擎Ⅳ，拥有ISO包围、高精度对焦等多种特色功能。



智器发布5款双核平板新机

智器已确定推出5款双核平板新机，并于最近公布了全面配置以及售价详细资料。其中智器T15又称为Ten3（如图）将是这次双核平板普及时代的排头兵，售价为1499元，近期上市。本次发布的这批新机全部采用德州仪器（TI）的OMAP4平台，均安装1GB LPDDRⅡ内存，采用Android 4.0操作系统。

iPhone 4S电信版双标准通吃

中国电信终于引入了iPhone 4S，其套餐规格、购买方式和价格都与联通非常相似。不过有趣的是，从第三方商家的电信版iPhone 4S规格中可以看出，它将同时支持联通的WCDMA标准，这会不会引起一些购买和使用上的问题，或让国内聪明的用户有什么空子可钻呢？





AMD有望称霸下一代游戏主机市场

随着微软为未来的XBOX选定AMD GPU，未来三大游戏主机厂商的新产品都将使用AMD图形产品（图为任天堂WiiU）。这不仅意味着AMD未来数千万颗甚至更多的出货量保证，而且全平台游戏或移植游戏的PC版，都将更适应AMD图形技术，这对NVIDIA肯定是相当大的压力。P

头牌新闻

微软推出Windows 8消费者预览版

■本刊记者 魔之左手

2012年2月29日，微软Windows及Windows Live部门总裁Steven Sinofsky和他领导的工程团队的成员们在西班牙巴塞罗那一起登台向公众展示了Windows 8消费者预览版，也就是Windows 8的beta版本。这不仅仅是下一代的微软Windows操作系统，它更重塑了传统Windows操作系统的使用体验。

目前Windows 8消费者预览版已可以下载，正在使用Windows 7的电脑都可运行Windows 8，并与包括Touch鼠标在内的键鼠设备完全兼容。全新的Windows应用商店也随着Windows 8消费者预览版的发布而正式开放。



Windows 8界面

Windows 8还支持从基于Windows的PC和Windows Phone 7连接到各种云服务，提供了Internet Explorer 10平台预览版5。发布会上还展示了Windows 8如何在安装了各种新款x86和ARM处理器的参考硬件上运行。

硬件店

英特尔公布全新智能手机芯片和通信产品

英特尔在WMC2012展会中宣布了3款全新智能手机系统芯片产品的计划，将产品系列从高性能产品拓展至高性价比产品以细分市场，并将与Orange、Lava、中兴通讯和Visa开展新的战略合作。英特尔凌动处理器Z2460（此前研发代号为“Medfield”）可支持最高达2GHz的频率。另外，英特尔还将在今年下半年推出Z2580工程样品，并于2013年上半年携手客户推出终端产品，其性能是凌动Z2460处理器的两倍，采用了先进的多模LTE/3G/2G解决方案。针对更高性价比的手机设备的需求，英特尔还透露了有关英特尔凌动处理器Z2000的计划。Z2000平台包括一个1.0GHz凌动CPU，还支持英特尔XMM 6265 3G HSPA+调制解调器以及2G/3G双SIM卡，可在为数据/语音呼叫带来高度灵活性的同时降低成本。


英特尔公司总裁兼首席执行官保罗·欧德宁

WMC2012三星智能设备异彩纷呈

在2012年度世界通讯展上，三星电子展示了投影智能手机GALAXY Beam、GALAXY Note 10.1等新品以及先进的4G网络解决方案。GALAXY SⅡ还荣膺“最佳智能手机”大奖。内置投影机的三星GALAXY Beam搭载Android 2.3系统，配备1.0GHz双核处理器和8GB内存空间，采用2000mAh的强劲电池以及容纳高亮LED投影灯，同时机身仅厚12.5mm，保证了良好的便携性。其投影功能可通过50英寸的大画面分享各种照片、视频、文档等多媒体内容。GALAXY Note 10.1采用Android 4.0 系统，搭载1.4GHz双核处理器和HSPA+网络连接功能。它配备更大尺寸、可分屏操作的显示屏以及与GALAXY Note手机类似的高效工具S Note，能将笔记、手绘与网络内容、图像以及其他数字媒体有机结合。此外，通过S Note集成的知识搜索引擎和Adobe Photoshop Touch及Adobe Ideas软件，用户可迅速搜索、获取信息，并享受出色的图片编辑体验。GALAXY Note 10.1的S Pen拥有出色的压力敏感性以及超高的准确性和控制力，可以实现逼真的手写体验。



罗技推出C920全高清摄像头

罗技于2月22日推出了旗舰级网络摄像头Pro C920，可拍摄1500万像素照片或30帧/秒的1080p全高清画质视频。它配备卡尔·蔡司镜头以及罗技自动对焦技术，其双立体声麦克风可真实、细腻地还原声音。C920还采用了Fluid Crystal水晶技术，可在各种照明条件下，通过自动调节帧率、颜色和清晰度拍摄最佳品质的图像和动作。它的视频采用H.264编码，对电脑和网络的配置要求较低。目前其官方建议零售价为人民币699元。



HTC ONE系列震撼登场



HTC在WMC2012展会中发布了全新HTC One系列智能手机，这一系列将采用最新的Android 4.0操作系统和全新HTC Sense 4界面，提供ImageSense拍摄与影像提升功能，改进了包括镜头、感应器、软件的性能，并配置HTC ImageChip图像芯片，让影像抓拍更快速，在环境不佳时仍能拍摄出最优质的影像。通过并列的独立拍照及摄影按钮，还可让使用者能在摄影过程中同步拍摄照片。通过HTC One内建的HTC Sync Manager软件，使用者仅需连上电脑即可自动进行安装并传输音乐资料库中的歌曲、演唱者以及播放清单。用户可使用HTC Music Hub定制化个人所喜爱的音乐及音乐搜寻应用软件。HTC One系列包括高性能四核产品HTC One X、集创新与时尚于一身的HTC One S，以及HTC Legend经典设计的HTC One V，均将从4月起陆续于全球各地登场。

中国电信年轻品牌天翼“飞Young”炫亮上市

天翼飞Young是中国电信专为年轻客户打造的客户品牌，提供了与90后群体属性更好的匹配度。其特色应用包括爱音乐、天翼阅读、爱动漫、爱游戏、天翼视讯，以及翼聊飞Young版。天翼飞Young使用手机号为统一账号，一次认证，自由随心。中国电信将在校园内外统一推广19/39元飞Young套餐，除套餐内更大3G流量外，超出套餐外流量每MB仅6分钱。另外，其购机送话费补贴，0元购机/合约计划中提供了三星、摩托罗拉、夏普在内的15款天翼手机供选择。

诺基亚Lumia系列智能手机4月登陆中国

诺基亚在2012年世界移动通信大会上宣布，Lumia系列智能手机将于2012年4月起登陆中国市场，中国消费者将有机会体验CDMA及WCDMA两个版本的Lumia系列手机。即将在中国全面上市的Lumia系列智能手机搭载最新Windows Phone 7.5操作系统，提供丰富的本地应用及社交和互联网服务。同时，诺基亚还在MWC大会上宣布了多项重要的新产品和进展，包括第4款Lumia智能手机——诺基亚Lumia 610以及首款采用诺基亚独家PureView成像技术的智能手机——诺基亚808 PureView。诺基亚808 PureView整合了高分辨率的4100万像素传感器、卡尔蔡司镜头和诺基亚开发的像素超采样技术（Pixel over-sampling technology），可为用户的手机拍摄带来更高的锐度、细节捕捉，以及卓越的低光成像表现，它也能将图像保存为小型文件以便通过电子邮件、彩信和社交网络进行分享。



索尼移动通信首次亮相



2012年世界移动通信大会（MWC）上，索尼移动通信正式亮相。作为索尼全资子公司，索尼移动通信充分整合了索尼影音技术与娱乐资源优势，为广大运营商与消费者带来以智能手机为核心，联接电视、笔记本电脑和平板电脑的全新娱乐体验。此次索尼移动通信的亮相，标志着娱乐大鳄索尼继推出平板电脑后，再次发力移动终端市场。会上索尼移动通信展示了新一代智能手机——Xperia NXT系列，包括2012年1月初发布的首款Sony Xperia S LT26i，以及在MWC上最新推出的Xperia P LT22i和Xperia U ST25i。新一代Sony Xperia NXT系列智能手机支持手机、电视、笔记本电脑和平板电脑间的互联分享，为消费者带来跨媒体娱乐体验和集内容和服务于一体的智能生态系统。

软件圈

苹果App Store下载量突破250亿次

据苹果官方网站统计数据显示，苹果App Store应用下载次数在3月3日突破250亿次。此前苹果公司曾表示下载第250亿个应用的用户将会获得价值1万美元的iTunes Store礼物卡，不过苹果公司尚未公布这个幸运儿来自何方。苹果Mac应用商店的下载量也在2011年12月突破1亿次，当时这个应用商店仅运营了不到一年。

网络帮

有道云笔记新版发布 用户突破200万

2月27日，网易有道云笔记推出For Android 1.2版本，新版本增加录音笔记工具，此功能可在后台运行，用户在录音的同时可以查看通讯录、日历、天气等其他应用。录音文件默认为MP3格式，录音结束后会存储在本地，并可同步至云端服务器。此外，新版本还支持手写输入，用户可在移动终端手写输入文字或图画，并以图片格式储存到云端。据了解，网易有道云笔记是网易旗下有道搜索推出的笔记类知识管理软件，基于云存储技术的笔记类知识管理软件，支持多种附件格式，拥有1G容量初始免费存储空间，具备跨平台同步及分享、实时增量式同步、分类整理和全文搜索、拍照实时上传等功能，同时还为用户数据进行三备份存储。网易有道云笔记目前已经推出桌面版、网页版、iPhone版、Android版和手机网页版，各平台用户总数已突破200万。

晶合快评

再见冬天

■晶合实验室 世界

冷冬未泯，寂日心安

作者：海洋预报的圆周率

喧闹的冬日清晨
在某个时刻一同醒来
互道早安，相偎着取暖
现在的我们
熬不过这冬天

未曾有过的晴朗
当你推开尘封的心门
口中嗫嚅着称谢
深谙孤独的老者
报纸那片泛黄的旧渍里
窗外，三月已然春深

籍籍无名的苍雪
寒冷欺骗着无情之夜
当我们年老
来不及回头
支起灯盏的下一个瞬间
忍不住痛哭失声

别哭，我亲爱的人
至少我们会一起死去
看着手中古老的影集
那时的你
多年以后
换来此刻梦里的依稀

北风呼啸着敲响窗前
悠闲的老猫粘在脚边
再也听不清的呢喃话语
炉火旁安然睡去的，你的身影
微笑着日渐老去的，稚嫩模样
在这纷纷的夜雪之中
手中的红线
却一如少年

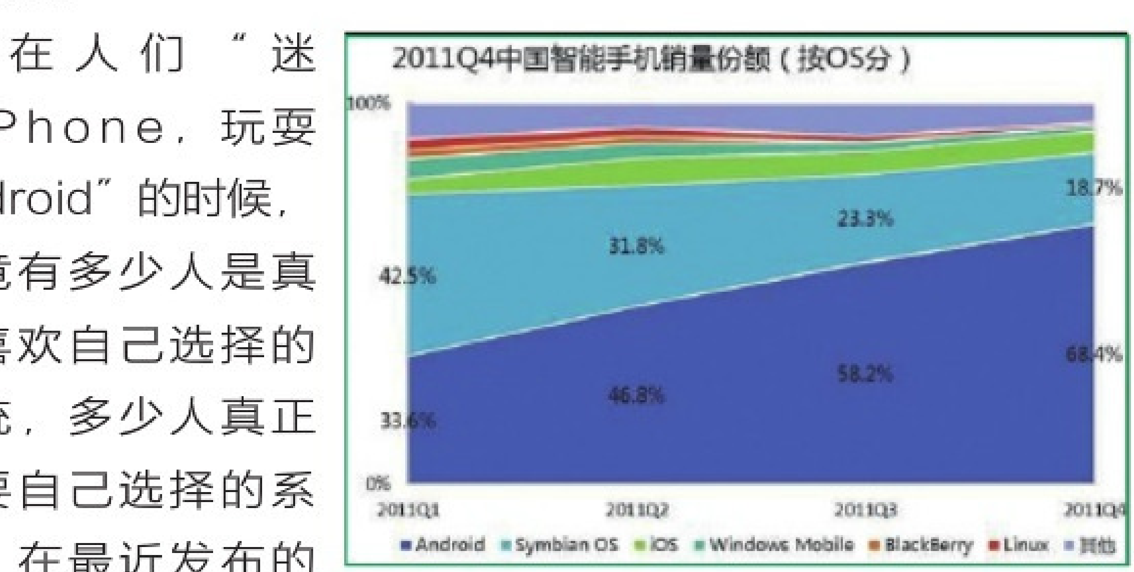
以上，用某位诗人（伪）来纪念已经逝去的2011年冬天。

有人说，男人有钱首先换手机，然后换汽车，再换房子，最后才换衣服；而女人有钱则刚好相反。此话不假，除了一些重要场合，大部分单身男人在平时最不顾及的就是自己的着装，他们觉得能够遮体、不觉得冷、干净就可以了，把钱花在买名牌衣服上，简直就是没必要，就是奢侈。房子和汽车更不用提，对于平民来说更是没谱儿的事。所以最快捷的办法就是用手机来表明自己与他人的不同，因为你可以随时拿出来让别人注意到，而商标、车标、楼排号却不能。


拥有典型处女座气质的世界

我也是俗人，所以很自然地遵循这个规律。自从换了诺记的Windows Phone，周围的人似乎也被某种力量带动起来，纷纷因为各种原因打算更换自己的无线移动通讯设备，我的群里某个人最近也问我到底该买哪个系统的手机？Windows Phone到底哪里好，以至于你如此迷恋？

这种问题让我顿时语塞。六七年前如果你买手机的话，多数人首先考虑是OEM、价位、智能机还是非智能机；而今天Priority One是手机操作系统，iOS、Android、WP，还有BlackBerry、MeeGo、Bada……仔细想想，其实现在这个年代，我们的选择和以前那个就知道Symbian S60的时代一样少。小资的去买iPhone，预算一般的用Android，不想跟风的会看中WP，还有少一部分人会吃其他系统的螃蟹，类似于正态分布，可以简单概括为“有钱爱疯没钱安卓”，很好地解释为什么国内智能机市场“机器人”能够占到接近70%的份额。



在人们“迷恋iPhone，玩耍Android”的时候，究竟有多少人是真正喜欢自己选择的系统，多少人真正需要自己选择的系统？在最近发布的《移动广告白皮书》中显示，38%的中国iPhone用户从未购买过应用程序。虽然无法得知这些数据存在多大的偏差，但是“买手机不用手机只为了品牌而拥有手机”的人是存在的，并且他们还被“黑果粉”的群众说是装X，紧接着“黑安卓”的群众反击说脑X，随后就连WP也要躺着中枪。争吵的结果往往什么都无法改变，喜欢的依旧喜欢，厌恶的却更加厌恶。

周柔砥说得好：“在这些差异中每个人都不得不选择一个立场，并为这个立场说话；如果你拒绝选择，那你连人都不要做了；要是换了个立场，腔调就得马上跟着变。至于立场的对错、善恶，其实往往是谈不上的，世界需要的只是差异，否则不好玩。说到底，什么都是一场瞎热闹、瞎扯淡。”正如开篇那首诗一样，时间逝去，无法回到从前，一切都归于虚无吧……

漫画作者：wulock

搜狐畅游



种花种出来的奇迹

《天龙八部3》：一个种花人的喜怒哀乐事

庞大的《天龙八部3》江湖，不仅为各位英雄豪杰提供了大显身手的舞台，也为平凡的人们提供了一个谱写传奇故事的机会。

小人物的奇迹

我有位好友，在天龙江湖里是一个平凡的小人物。他整日里只知道游山玩水，和朋友一起参加活动、挑战副本，从中寻找成就感。我曾一度以为他做不出什么惊人的业绩。没想到，他竟然不动声色地将武器强化到了7，戒指与护符也强化到了6。这个数据对于财大气粗的RMB玩家而言，只是九牛一毛；但是，对于我那位一毛不拔、毫无雄心壮志的好友来说，绝对是一个不可思议的奇迹。

“你小子终于舍得花钱弄装备了？”我瞪大眼睛，一脸惊讶地望着他。“说什么呢？我才没花钱呢！强化装备的材料是参加活动得到的。”好友漫不经心地回答。“什么活动这么给力？”我追问道。“大理种花人那里，你自己去看嘛！”

玫瑰换宝物

我来到大理，通过场景地图来到了种花人阿里面前。在阿里身旁，还有一位来自西域的花商巴盖里。

“阿里，我要强化装备的材料。”我开门见山地说道。“你说的是天罡强化露吧？那东西得找巴盖里要。”阿里笑着指了指一旁的巴盖里。

“不错，我这里不仅有天罡强化露，还有各种极品珍兽，你想要吗？”巴盖里笑着问道。“想要！想要！”我吞了口唾沫，迫不及待地回答。“你想得倒美！”巴盖里收敛笑容，冷冰冰地说道，“想要这些宝贝，先得给我波斯玫瑰。30朵玫瑰换一瓶天罡强化露！”

“呃，我没有玫瑰，在哪里能够弄到呢？”我问道。“你每天可以在我这里领取1朵波斯玫瑰。”巴盖里答道。“啊！1天才1朵？那我要等30天才能换到一瓶强化露！坑爹啊！”我郁闷地喊道。

百花缘任务

于是，我像皮球一样被“踢”回了阿里身边。“呵呵，给你一个鲜花种子，你去大理城东、西大街上种植吧。只要你用心培养它，给它施肥4次，它就能开出花朵了。”阿里笑着把一粒种子放到我手上。

“你不给我肥料，我怎么给它施肥呢？你这不是坑我吗？”我表示不满。“呵呵，只要你把种子撒下后，有肥料的玩家都可以对它施肥的。”阿里笑道。“不行！别人施肥了，这花不就是他们的了么？”我反对道。“不会的！当花朵成熟后，6分钟以内别人无法收获，你只要抓紧时间赶过去，别人就偷不了。”阿里耐心地解释道。

“哦，这样啊！”我为自己的无知感到一丝羞愧，“那我还是不能不劳而获啊！你就给我一些花肥吧！”阿里闻言，笑了笑：“想要花肥也不难，你把这百花缘任务完成了，我就给你花肥。”“百花缘？”我问道。“就是搜集花朵的任务。现在你去太湖找几朵白菊给我！”阿里吩咐道。我立刻赶到苏州太湖，在附近找到了三朵白菊。

当我把白菊交到阿里手上时，阿里笑吟吟地将两袋花肥给了我。

做个种花人

“阿里，你个大骗子！”当花朵成熟后，我带着花气冲冲地来到了阿里身边，“为什么不收波斯玫瑰，而是菊花？”面对我的质问，阿里很淡定：“我又没说是波斯玫瑰的种子。我给你的种子是随机的，有可能是玫瑰种子，有可能是兰花种子，也有可能是菊花种子。”

“那现在怎么办？”我很愤怒。“菊花也可以卖钱的啊，有什么不好？”阿里回答。“不要，我要波斯玫瑰！”我怒吼。“唉，真拿你没办法！”阿里耸了耸肩，“那你继续做百花缘任务吧，到第4、8、13、20环任务时，我会给你一个花种，也许就是玫瑰花的种子哦。”


强化到7的武器


可以强化武器的天罡强化露


玫瑰玫瑰我爱你


给花朵施肥

寅酷游戏

《霸者天下》再起风云 游戏玩法终极曝光

霸者天下

备受瞩目的策略类网页游戏《霸者天下》在2012年2月20日~3月5日进行了第二次技术测试，作为综合型战争策略网页游戏，《霸者天下》不同于以往的三国系列产品，游戏中有很多别出心裁的特色系统，如主角培养、军团大战等。经过两次测试，玩家意犹未尽，烽烟再起，二测席卷而来！

4月20日《霸者天下》正式开启不删档测试，届时将推出更完善的游戏版本及游戏玩法，为玩家们带来更丰富、更顺畅的游戏体验，我们期待各位新老玩家的积极参与！

内政派遣，独具新意

内政派遣功能是城池建设的一项重要功能，武将派遣入建筑中可提升建筑的功能。许多武将具有特定的内政技能，对应技能派遣入相应的建筑内，可提升的功能亦会愈加显著，同时内政技能等级越高，所带来的收益也会越高。

衙门再添实用功能

衙门作为城市管理的核心场所，增加了封官、防灾、施舍和外交功能，可增强武将能力、加强城池防务，进而提升自身实力。

指派官爵，运筹帷幄

当玩家到达一定声望时，系统会册封玩家的主公角色一个官职。主公拥有官职后，相应的会有几个下属官职给自己武将。授予官职需要武将具有相应的军功和政绩。游戏中玩家可对自己拥有的武将授予官职，不同的官职具有不同的属性加成。

练武竞技，挑战极限

练武场开放比武、勇闯千军和一骑当先的功能。玩家可以根据自己的喜好选择不同的玩法，军团闯关、个人单挑任你选择，更有丰厚闯关奖励等你来拿！

名人殿堂，现名将风采

名人堂是展示玩家自己武将的平台，自己曾经招募过的武将均可以在名人堂中显示出来。按照武将星级进行分类，玩家可以在名人堂中看到武将的原始技能，列传介绍。集齐指定的武将，更可获得神秘奖励。

科技研究，如虎添翼

“工欲善其事必先利其器”，科技馆对玩家来说既是极为重要的发展利器。城池中的科技馆是研究内政科技、兵种科技和攻守科技的地方。随着玩家城池级别的提升，科技馆随之升级后可以加强城池的防御体系、生产能力以及兵种的攻防能力，令玩家的发展如虎添翼。

诸侯争霸，揭开硝烟帷幕

诸侯是《霸者天下》中最稳定的团体单位。诸侯势力建成后，可以对临近的主城发起宣战。由诸侯内部成员发起诸侯战，诸侯内其他成员可自由加入，开战后无时间限制，直到交战双方中有一方所有军团被消灭，诸侯战即结束。

历史战争策略类页游大作 再次掀起次世代三国狂潮

“东汉末年，狼烟四起，诸侯逐鹿。敢问孰能一统乱世，万古留名？”历史战争策略类网页游戏大作《霸者天下》以东汉末年三国鼎立的纷繁乱世为背景，展现中国历史上最富传奇色彩的历史画卷，以精美流畅的画面再现千年前的战争场景；招揽天下英雄为我所用，施展炫酷华丽的英雄技能；独具匠心的诸侯系统与战斗体系，可以让玩家尽情施展雄才大略，亲手开创一统江山的丰功伟业，领略史诗般的英雄气概！P













完美世界

有钱未必能买到 《完美国际》六年周边大搜罗



对于拥有六年历史并且现在仍然站在网游最前端的《完美国际》来说，它给玩家带来的快乐不仅是游戏本身，随着技术手段的提高，越来越多的虚拟形象出现在玩家生活中，完美大陆上那些或妖娆美丽、或威猛拉风、或可爱俏皮的角色也越来越多的以周边和手办的形式出现在人们身边。《完美国际》都曾经为大家带来什么样的周边呢？让我们打开完美博物馆的大门，一起来欣赏那些经典的周边吧。

虎头人妖兽是《完美国际》中无冕的王者，他们拥有强大的爆发力和破坏性。当妖兽的兽性被唤醒时，他们还会变身为野兽形态。虎头人手办可以说做工非常精致，可以与欧美大牌周边相比肩，连妖兽身上的毛发都纤毫毕现。虎头人身披铠甲，手拿单刀和盾牌向敌人怒吼，表情非常有张力。刀刃和盾牌细节做得非常赞，无论是金属质感还是刀锋破裂的裂口都表现的十分到位。这绝对是一款收藏价值极高的艺术品。

汐族作为强势回归的第四个种族，对完美大陆的意义非同凡响。昔日海洋的霸主，变身后拥有修长的鱼尾。这尊人鱼手办完全忠于游戏，将人鱼的妩媚冷艳体现的淋漓尽致。材质方面，采用高级透明树脂制作。鱼鳞的光泽度，鱼尾的透明质感，还有水底的沙粒质感都表现的非常好，甚至还有贝壳等点缀其中，为整个手办增添了一丝趣味性。人鱼手办是限量发售，目前已经绝版。

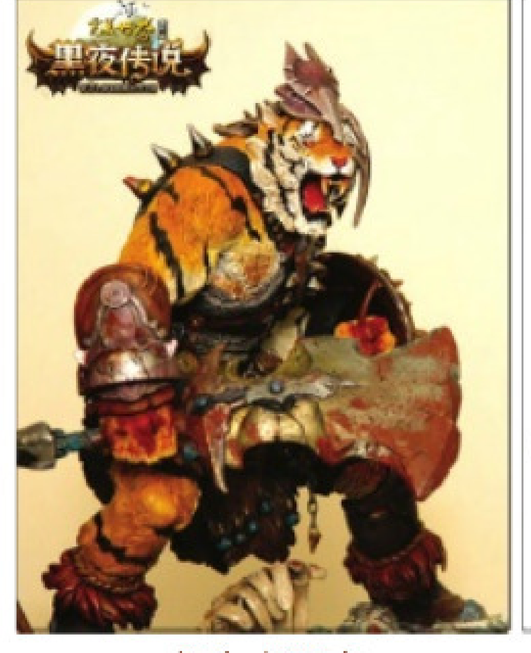
对于男孩子来说，拥有一款ZIPPO打火机是一件很拉风的事情。《完美国际》携手ZIPPO定制的完美世界限量纪念版ZIPPO打火机，满足游戏迷和ZIPPO FANS的双重需要。完美世界三大经典资料片的名称结合富有金属质感的logo印在机身，令ZIPPO拥有了一丝华丽冷酷的韵味。

造型奇特、拥有超常思维的“灵蛮小野人”在游戏中得到了玩家的喜爱与热捧。这套“灵蛮小野人”手办采用了国际高端树脂材料，每一个细节都精益求精。另外，手办经过了数道工艺细节刻画，可爱的设计、精美的制作让每一款都极富表现力，能让玩家感受逼真的视觉体验，绝对让玩家惊喜连连，爱不释手！全套手办由四款产品组成，分别是神官塔塔、鲸哈尔、小巴尔罕、突兀子。其中，神官塔塔手办中特意添加了塔塔的好伙伴北极熊，把它们至纯至真的友谊表现得淋漓尽致，惟妙惟肖；“小收藏家”鲸哈尔喜欢把收集到的物品放置在头上，因此，在这款手办中融合了鲸哈尔和它的那些宝贝收藏，整体看来做工复杂却又不失层次感和生动感，极其俏皮可爱。

创世神黑曜是《完美国际》全新资料片“黑夜传说”中最强大、最神秘的人物，也是游戏全新打造的角色之一，他能够在瞬间时爆发出无与伦比的力量毁灭一切，他有着高傲气质，恐怖的能力，基于此，在建模之初，设计师就会给黑曜的形象作了一次深刻的定位，将要表现的神态、动作等内容以原画形式呈现出来，在确定以上基调后，才开始了真正的制作。创世神-黑曜手办的制作过程不论是从原画绘制，到创世神3D设计，再到材料选用及细节打磨，制作方都倾注了大量心血反复修改和调整，力求更逼真完美，创世神—黑曜的手办高30CM，以树脂材质制成。黑曜的形象被刻画的淋漓尽致，冷酷的外表，让我们的脑海中立刻浮现出在怨灵大陆上的那个恐怖的男人。

在《完美国际：黑夜传说》的世界中，土拨鼠们卖萌无罪。挺着圆鼓鼓大肚子的土拨鼠国王，有着粉红色的大鼻头和绒绒淡紫色皮毛，胖的出奇的身子让人忍俊不禁。他率领着大批土拨鼠，驻扎在地底的宫殿中。土拨鼠们用扫把和剪刀作为武器，顶着乱蓬蓬的杂草帽子，戴着古怪蓝片眼镜，骨碌碌的小眼睛和憨豆似的搞怪动作，活脱一群马戏团的特邀小丑，让人捧腹。这样的土拨鼠是不是让你不忍伤害它们呢？

除了以上这些大型周边，《完美国际》还推过众多小型周边，这其中就以仙魔对戒和扭蛋系列最受广大玩家的喜爱。《完美国际》将会为你带来更多的精彩周边，让你的线下生活更加丰富多彩。

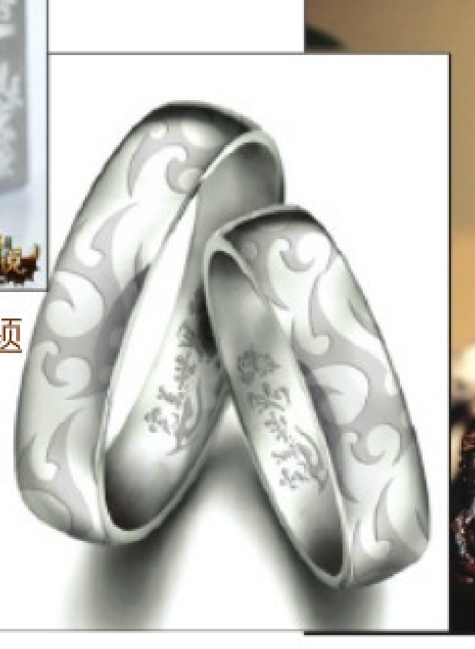


虎头人手办


虎头人手办侧面


人鱼传说汐族手办


三款《完美国际》主题ZIPPO


仙魔对戒


《完美国际》黑曜手办

巨人-中青宝

《兵王》王者之争
正式国家战争全解析



由巨人耗资千万、历时三年研发的超时代魔幻战争网游《兵王》，将在5月开始大规模内测。这是一款魔幻色彩浓厚的PK型网游，以旧神陨落、新神乱舞的异世大陆为背景，讲述平凡人类与成千上万的兄弟，用剑与血见证自己由兵成王、灭魔弑神的传奇旅程。而国战作为该游戏的核心玩法，与传统的攻城战有什么区别？玩法又如何呢？

建立一个国家靠的不仅是梦想，它最终总要诉诸血和铁。奥丁大陆上共有风、沙、水、火、天五大国家，从遗忘沙漠到军乐城，从隐匿者丛林到光明城，每个野外地图都能成为国家小型战争的爆发地，输赢不定，很难分出谁是五国中真正的霸主。随着正式国家战争的推出，玩家们真正踏上了战场，感受国家的力量，国家的实力，国家的合作配合与战略，以及屠城与守城的残酷杀戮。

与传统的攻城战相比，魔甲参战、骑宠战斗是《兵王》国战的两大亮点：

一、巨型魔甲参战，让整个正式国家战争具有震天撼地的视觉效果与激情体验。游戏中有三种魔甲：速度快、载客多的空行者；能杀敌、打飞机的铁魔人；外观好、加属性的蝎型兽，三者之间互相克制。在国战开始前，防守国已经在沙漠边境（传送至敌国的中转站）布下重兵，空行者就成了进攻方偷袭的最好选择。

二、蒙古曾用骑兵征服了半个世界，如今，《兵王》里也有一支全新的魔幻铁甲骑兵军团，不用下马即可释放技能，使得战斗节奏更加紧张刺激。国战中，满眼的帝皇战狮王、地狱孽龙、狂魂邪龙王……最惹眼的自然是国王专属坐骑无双霸龙神，不仅威武帅气，而且属性加成非常猛，可惜对普通玩家来说，可观不可求，没有龙神相助，建议用战争勋章换个辉煌摩托回来，能增强个人战力。

第一阶段，攻打边境战神。攻方先抢占敌国的边境战神，获得复活点，有利于集结力量向前冲刺，并且占领了沙漠战神，宣战国玩家可以通过特定NPC直接传送至军乐城入口处的东西方两个突击点，便于取得战役的胜利。如果防守方能在边境战神处堵住进攻方的脚步，获胜将毫无悬念。

第二阶段，军乐城的前哨掌旗官。宣战国通过击杀前哨掌旗官，进而获得军乐城的复活点，离最后的胜利——霸者雕像更进一步，而交战国则需要守住外城守卫，即使边境沙漠沦陷了，能守住前哨掌旗官，也能牵制宣战国进攻的脚步。

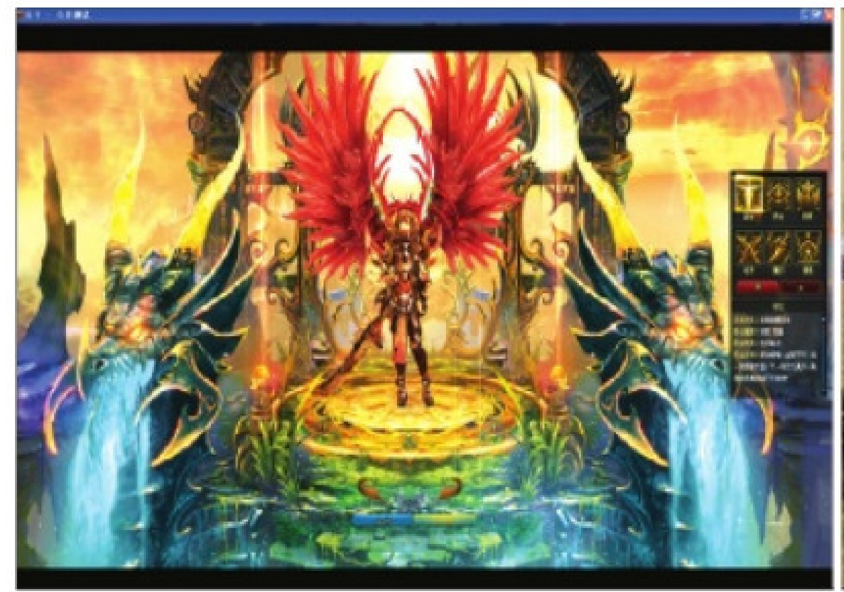
第三阶段，国家天象祭坛。祭坛是一个不错的降低交战国防御的进攻方式，可以使得对方的小地图、传送类道具完全失效，防止敌国军队通过坐标集合冲刺过来。实力强悍的宣战国可以在攻打哨掌旗官时就分出一部分人手去偷袭天象祭坛。

第四阶段，内城守卫魔神将军。边境战神，前哨掌旗官都有可能被防守国家再次夺回来，但剩下一只翅膀的魔神将军被击杀后则不会再复活，而且宣战国必须将魔神将军毙命，才能对六芒星处的霸者雕像产生有效伤害。在魔神将军身边还有两门火力强劲的国战碉堡，阵被攻破后，霸者雕像的守护结界将彻底解除，宣战国就可以对它进行摧毁行动了。

第五阶段，最后一站直击霸者雕像！90分钟内击杀防守国的霸者雕像，则宣战国胜利，否则为防守国胜利。这时候，集中大部分战力全面输出雕像，再分出部分人手放风，以防交战国再次发动大规模攻击。

第六阶段，反攻阶段。国战结束，守方国无论胜负，守方国王都会收到系统提示是否反攻，确定后发动反攻。反攻与正常国战流程相同，原防守方国家成为进攻方，原进攻方成为防守方，交战两国继续激战，奖励与国战相同。

通过国战，双方阵营的玩家都可以获得大量的经验奖励与国战勋章（获胜方奖励更多），白色勋章能通过合成提高颜色品质，将勋章交给NPC继续获得经验，每个玩家1周最多可上缴50枚国战勋章，不同颜色的国战勋章经验不同。P



《兵王》职业界面



魔甲争霸



击杀边境战神



偷袭天象祭坛

多益网络 揭秘千古之谜，探寻珍稀宝藏
《梦想世界》副本之“古墓奇谋”

梦想世界 在线
www.henhaoji.com

最具想象力的网游《梦想世界》，在这个天马行空的游戏世界，有最精彩的剧情、最富智慧的PK挑战，也有各种穿越时空的副本，大家在副本中自由探索，回到过去飞往未来，在三国陪关羽驰骋，上火星挑战外星人，也可以在冰冷的机械世界和机器人上演最火爆的PK，各种精彩绝伦的挑战，在这里轮番上演。

《梦想世界》古墓奇谋，是一个中等级别的副本，兼具盗墓、寻宝的剧情，具有很强的耐玩性。游戏中设置阿努比斯军团、恶魔杜伊卡特、四元素以及图特摩斯，这些怪物拥有强大的伤害与防御，挑战的玩家需要做好足够的准备。今天，就让我们一起走进久富盛名，充满神秘色彩的古埃及金字塔，探访神秘人物，揭秘千古之谜，寻获珍稀宝藏。

副本简介

神秘的金字塔掩埋着图特摩斯法老王收集的宝藏，梦想大陆有一批勇士决定闯入古墓，寻获至宝，但金字塔危机四伏、机关重重，还有很多亡灵怪物，各位盗墓者能否顺利的盗走宝物？

任务NPC：夜幕镇，穿行者

进入条件：组满5人队伍，全员等级≥80级。

队伍配置：保证输出的战士、法师外，需配置一名医生。

任务流程：分别为法老的诅咒、修复异界之门、金字塔之谜和挑战最终Boss。

第一关：法老的诅咒

详细流程：

这关因受到法老密室的诅咒，所以需要收集齐“符文碎片1、2、3”才可破译法老的诅咒，该关阿努比斯军团怪物身上携带着道具“符文碎片”。

这关的地图中随机分布着各类的怪物。其中形象为骷髅的为双抗（必须用固定伤害）、形象为巨蟒的为抗法怪（战士杀）、形象为僵尸的为抗物理怪（法师杀）。其他小怪用群攻招式即可消灭，消灭小怪后有几率获得“符文碎片”的其中一片（几率大约为80%）。如果队伍的水平较高，则无论任何难度都可以用群攻招式杀这一关；队伍的水平较低则需要在第三难度按照上述进行单杀。集齐了3片碎片后，可顺利通过该关。

第二关：修复异界之门

详细流程：

系统会给你5个坐标，队长只需每个坐标都去一次即可（去的同时还要在到达指定坐标后用鼠标左键在自己身上点一下）。5个坐标都点好后，该关的Boss“恶魔”现身。

难度1、2的恶魔杀法为先杀主怪，主怪杀死后再杀小怪；难度3的杀法为用群攻招式杀3次后再杀主怪，然后杀小怪（因为难度3的主怪有鬼魂），术士注意恢复与封印。如果战斗中出现死亡斗士，则需要先将该特殊Boss杀死，否则死的就是你们喽！形象为影狼的为抗法怪，用普通或灵巧招式杀；形象为死亡骑士的怪为抗物理怪，战士也可用普通招式杀。杀死后可进入下一关。这关的奖励为神秘碎片1、抵用金、宠物心得、五行精华。

第三关：金字塔之谜

详细流程：

杀完恶魔，就会进入金字塔之谜，这里需要先消灭4元素（4大护法），分别是风元素，土元素，火元素和水元素。

风元素属于双抗类别，法师和术士使用固定伤害的招式打，可以扣主很多血。

土元素属于抗攻类别，法师用最强招式狂轰滥炸，战士使用群招或清小怪都可以。

火元素属于抗法类别，战士集中火力暴打主，法师可以选择群或单杀小怪。

水元素属于血厚类别，火力全部集中打，很轻松就能搞定他们。

这一关的怪并不难打，只要注意好挂的抗就很容易杀过去，阵法可以随意选。

这四个怪物的奖励为：神秘碎片-2、抵用金、宠物心得、五行精华。

第四关：挑战最终Boss

详细流程：

最终的Boss终于浮现在大家眼前，进入战斗后你会发现，四个元素又“复活”到了战斗中。战士与法师继续将四个元素按照上面的杀法消灭下去，术士注意恢复与封印。当四个元素死了之后，有偷袭诀特技的玩家给战士与法师加上，战士用力敌或灵巧杀主怪，法师也可以杀主，术士注意恢复（主怪抗封性极强，所以很难封印）。这关也可能会出现死亡斗士，最后杀即可。这四个怪物的奖励为：神秘碎片3、抵用金、五行精华。P


踏上金字塔之旅


寻找法老的诅咒



集中火力打恶魔


古墓财富就在眼前

汉威信恒 ChinaJoy加强国际合作 BTOB鼎力支持企业出海

在国内日趋成熟的市场环境下，越来越多的中国企业开始将海外业务列入企业重点战略规划，以求获得全新的增长点，而国外具备先进研发技术和产品的企业也希望能够在中国市场有所收获。2012 ChinaJoyBToB综合商务洽谈区将继往开来，鼎力支持中国企业，加强国际合作，拓展商务渠道。

作为2012 ChinaJoy的一个重要组成部分，BToB综合商务洽谈区专注于进出口交易、版权交易、技术转让、外包服务、新产品推介、联合研发、联合运营、投融资等多种商务接洽服务，致力于满足国内外企业的商务需求。展区按照功能划分为：BToB商务洽谈区、BToB研发技术展示区、BToB商务投融资推介会和BToB创新产品展示区。同时开设BToB在线综合商务邀约系统，汇聚中国乃至全球最主要的研发商、运营商、投资商以及产业链相关企业，提供最新、最全的产业商贸信息，并为各大功能区提供线上商务邀约服务，辅助参展企业和商贸观众进行线上、线下的商贸互动，帮助寻找大量的潜在合作伙伴。

作为中国拥有最多海外游戏展商和贸易观众的游戏商务交流平台，为将ChinaJoy B To B综合商务洽谈区办得更具吸引力，北京汉威信恒展览有限公司与国外大型展会进行合作交流，介绍ChinaJoy展会相关商务活动的计划，并定制国际商务活动普遍采用的“商务邀约系统”，来自世界各地的游戏公司通过大会特别研发的在线商务邀约系统进行商务配对。作为ChinaJoy组委会历经数年成功打造的针对专业人士需求开设的B To B综合商务洽谈区以及各项专业国际性商务交流大会，在商务展示活动基础之上，进一步强化了ChinaJoy的商务平台功能，并最大限度地满足了国内外从业企业的需求。

目前，ChinaJoy组委会已经收到来自美国、加拿大、德国、法国、英国、丹麦、新加坡、马来西亚、泰国、越南、中国大陆及港澳台地区等几十个国家和地区的企业咨询并计划报名参展，EA、SmileGate、Unity 3D、nVIDIA、Intel、AMD、微软、中国移动、中国电信等众多国内外游戏企业和产业成员已陆续入住2012 ChinaJoy B To B综合商务洽谈区。多个国家展团和地区展团也在积极地与组委会方面进行接洽，2012年ChinaJoy BTB综合商务洽谈区将再次成为全球数码互动娱乐领域商务人士聚集的重要场所，其规模和影响力将远超历届。

B To B创新产品展示区和投融资推介会助力中小企业腾飞

为支持中国游戏原创力量、扶植中小团队发展、鼓励游戏产品创新，ChinaJoy组委会在ChinaJoy B To B展馆内特别设立的免费展示区域——“创新产品展示区”。2011年ChinaJoyBToB首次设立了“创新产品展示区”这一主题板块活动，就吸引了无数来自全球各地游戏企业、专业人士的关注。2012年BToB创新产品展示区由ChinaJoy组委会连同机锋网、微云、7K7K、265G、新浪微游戏等多家优秀的游戏平台共同合作，规模将更大，更专业。

此外，ChinaJoy组委会将继续联合中国投资网于B To B综合商务洽谈区推出“投融资推介会”，并把活动时间扩展为3天，进一步帮助成长中的中小团队，为更多游戏企业提供投融资洽谈的商业机会。









汇众教育

文化产业扶持政策将陆续出台 网游成重点

汇众教育
www.gamfe.com

未来五年，文化部将重点发展11个行业，尤其重视推动动漫、网游等数字文化内容的消费，力争到2015年，动漫业产业增加值超过300亿元，网络游戏业市场收入规模达到2000亿元。文化部表示，将制定出台动漫产业“十二五”发展规划，重点扶持国产动漫。

文化部表示，除了制定动漫游戏产业“十二五”发展规划外，还会有更多财税优惠政策。继续在营业税、增值税、所得税、进口关税及进口环节增值税等税种实施优惠政策，扶持动漫游戏企业发展,并争取将文化产业列入《西部地区鼓励类产业目录》，西部文化企业所得税减按15%的税率征收。

成都大力抢占游戏动漫产业市场 人才紧缺

作为国家重要的数字游戏动漫产业战略基地，成都现有游戏动漫开发、营运和专业人才培养等企业250余家，相关从业人员超过3万人。以成都传媒集团、云计算中心、金山、腾讯、盛大和完美时空、欢娱互动等企业为龙头，已形成游戏动漫及服务支撑产业集群。

为实现2012年销售破百亿的计划，打造成都游戏动漫品牌，成都市有关部门拟定了15个数字游戏动漫及相关产业的重点项目，其中包括建立盛大集团西南基地、引进美国动视暴雪公司项目和建立巨人网络集团全国第三大基地等。

为确保产业人才的供给，成都市对有关高校专业设置、专业训练机构进行指导，以便培养足够的专业人才，以保障游戏动漫企业需要。

推荐训练机构：汇众教育成都（动漫游戏）校区

汇众教育是目前国内领先数字娱乐职业教育培训机构，成都（动漫游戏）校区作为西部老牌校区，业绩一直遥遥领先。学院自2006入驻成都至今，已培养出超过2000名专业游戏动漫技术人才，分别从事游戏策划、游戏美术设计、游戏程序设计等工作，在业内拥有良好的口碑。2012年刚开始，就接到完美时空等大牌公司定向人才合作需求，实力彰显，光芒难掩！

2012，课程第六次改版，更贴近实际，贴近企业需求。现定向培养招生30名，具备中等及以上学历同学可到学校咨询测试报名。

学院网址：cda.gamfe.com







就业老师拜访维塔士、完美时空、欢娱互动、完美风暴、科斯特、叶网等就业学员企业领导和人事部同仁！

汇众教育 动漫行业：成长前景折射勃勃“升”机
汇众教育上海虹口动漫学院



目前动漫产业也进入到青春躁动期。一方面是因为市场需求旺盛。国家文化政策规定省级电视台、地市级电视台每天播放动画片时间分别不少于30分钟、10分钟，其中60%必须为国产动画。优质国产动画电影和美国动画电影在中国的热映，以及新媒体渠道对于优秀动画片的追捧，反映了市场对于优质内容的认同，从而为优质动漫产品提供了旺盛的市场需求。

另一方面则是因为新型渠道的日益繁荣给动漫行业带来了新空间。在近年来，随着互联网、手机等新的媒体平台出现，为动漫企业提供了传播渠道。正因为如此，我国动漫产业近年来获得了快速的成长速度。“十五”期末我国动漫产业核心产品产值不足20亿元，到2009年达64.3亿元，2010年突破80亿元。

将中国动漫推向世界

梦工厂动画公司CEO杰弗瑞·卡森伯格日前到访中国。他表示，在中国电影产业大发展的背景下，将梦工厂的先进动画技术与中国经典故事、中国动画人才相结合，打造中国制造的动画电影精品，从而将中国动漫、中国文化推向全世界。

卡森伯格的一番话引发中国动漫企业家的热议。定位为中国动漫深度整合营销专家的华漫兄弟（天津）互动娱乐有限公司，其总裁李儒奇认为，中国动漫当前最重要的不是能否“走出去”，而是要进行行业创新。目前原创动漫的整个产业链发展仍然处于市场摸索阶段，不同的商业模式并存，企业共同面临着如何把产品和创意推向市场的难题。

汇众教育上海虹口（动漫）学院—时代“孕育而生”

上海虹口（动漫）学院是培养动漫人才的专业学院。依托集团总部精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务，致力培养一流的动漫制作人才，为动漫爱好者将兴趣转化为职业提供良好的平台。学院拥有良好的办学环境、高配置的硬件及雄厚的师资，日前还与北京航天航空大学、西南科技大学合作办学，让学员在获得技能证书的同时又能获得学历文凭。

学院就业体系完整，已与上海300多家动漫游戏公司签订人才合作协议。良好的行业前景、巨大的就业空间加上上海虹口（动漫）学院一流的办学品质，才取得了2011年学员的一次就业率达97.2%的骄人成绩。所以，您选择了上海虹口动漫学院，就是选择了成功的人生。

后进生为梦想起航,明天我也将成为天之骄子

当今大学毕业生不像90年代的含金量那么高，毕业即失业也很正常，关键是我们要用正确的心态去对待，不要自暴自弃，迷失了自己。现在用工企业很现实，希望大家上岗即可为企业创造价值，而不愿花费更多时间进行带薪培训。所以希望学弟学妹们做好职业规划，有技术有能力，我们在企业才有话语权。

小王由于大学所学属冷门专业，加上2010年就业形势恶化，真的应了那句话：一毕业即失业。在家活死人似的待了整整一个暑假，也不好意思出门。后来老妈在没与我商量的情况下给我报了汇众教育的动漫速成班，我刚开始还犹豫：我一学文科的，又对动漫一窍不通，能学好吗？转念一想，死马当活马医吧！没想到汇众针对我们这些没有基础的学员专门开设了基础班，老师手把手教学，让我在很短的时间里学到了最有用的知识。不仅如此，我们还经常到一些知名企业实习。在一次实习过程中，由于良好扎实的技术知识，我顺利完成了公司交给的任务。公司领导对我青睐有加，并主动与我签订就业合同，等我一毕业便正式工作，免去实习期。现在，我想对那些依然徘徊在职场之外的同龄人说：“选择了上海动漫学院，就是选择了成功的人生。抛弃一切偏见，与人生打个赌，我包你准没错。”

学院网址：http://sha.gamfe.com



就业参观


校区环境



学员作品

头牌新闻

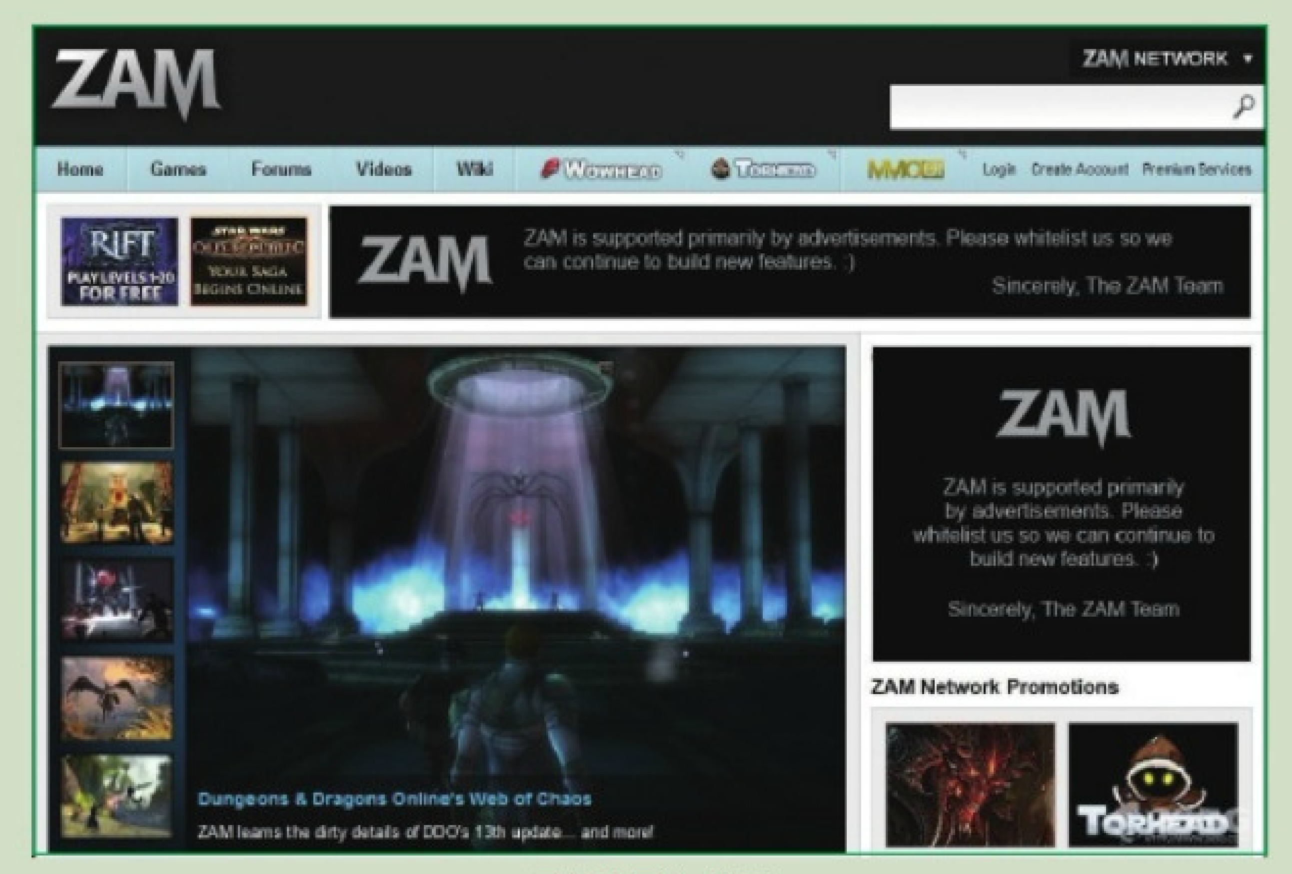
腾讯收购ZAM《魔兽世界》争夺战提前打响

■本刊记者 monitor

2月29日消息，欧洲游戏媒体ZAM网站负责人Draknorr对外宣布，腾讯已完成对其的收购。ZAM旗下拥有《暗黑破坏神Ⅲ》《地下城猎手》《星球大战OL》《EQ》《RIFT》等许多欧美热门网游资讯站，特别是全球最大最全的《魔兽世界》数据库“wowhead”和著名的插件网站“wowinterface”也隶属于ZAM公司。

《魔兽世界》将在今年6月到期，《暗黑破坏神Ⅲ》也会正式公布代理商。据分析两款游戏打包出售代理的可能性很大，而从之前的消息来看，腾讯已加入了代理权争夺战。

目前ZAM网站每月访问量达到4亿次，每月独立访问用户900万。



ZAM网站首页

晶合新作

《画皮Ⅱ》游戏电影同步上市



麒麟集团三位老总接受媒体访问

3月4日，名为“三屏合一”视觉新时代——暨《画皮Ⅱ》电影角色海报揭幕的电影发布会在京召开。麒麟游戏携手麒麟影业、麒麟互动在现场发布了电影角色海报，公布同名网游合作关系，并提出了电影、电脑、手机“三屏合一”的合作理念。3月5日，《画皮Ⅱ》游戏宣布将于2012年暑期与广大玩家及电影爱好者见面。同时，电影版《画皮Ⅱ》除了有陈坤、赵薇和周迅这个原版“铁三角”外，还有冯绍峰和杨幂加盟，为影片增色不少。

《疯狂邻居》打造首款喜剧游戏

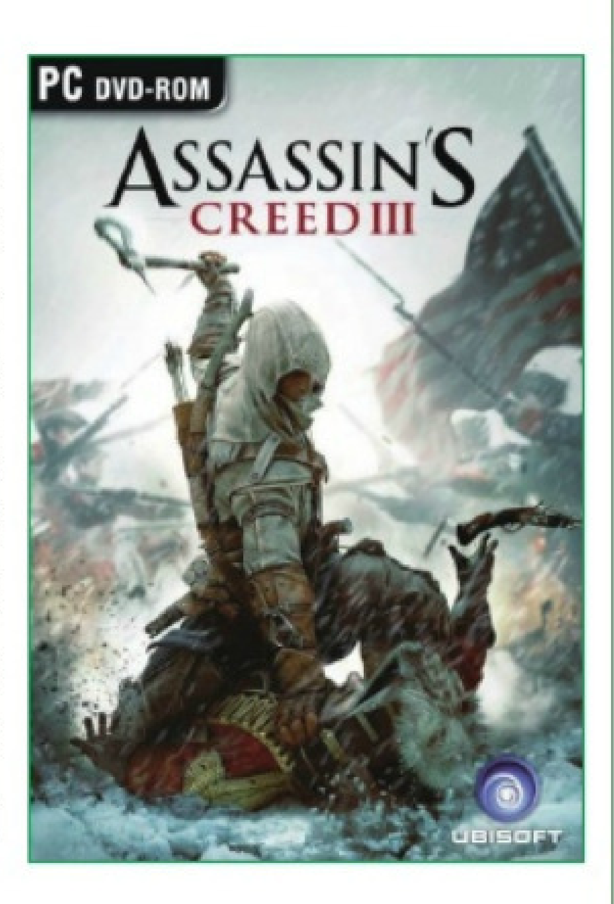
2月29日，北京奇快娱动网络科技有限公司召开了《疯狂邻居》产品媒体通气会。游戏制作人于平章介绍说，游戏中用户在体验产品时不仅可以体验到一种放松甚至发泄，还可以感受到社交的快乐，无论是家园建造还是无厘头、整蛊技能，处处折射着乐趣。游戏在2011年中开始封测，于近期开始内测，逐渐被大众用户认可。



《疯狂邻居》游戏画面

《刺客信条Ⅲ》公布

3月3日，《刺客信条Ⅲ》公布了游戏的海量信息与截图及原画，包括主角、剧情与玩法等。本作采用最新升级的Anvil引擎2.0版开发，可表现上千名士兵作战的场面，同时包含高细节度画质及面部表情等。游戏将讲述上百场战斗和许多美国殖民时期的事件。玩家可到访美国革命圣地“福吉谷”、邦克山和萨拉托加。游戏将于2012年10月30日正式发布。



《流星蝴蝶剑OL》新资料片启动

2月29日，由久游自主研发的东方功夫武侠网游《流星蝴蝶剑OL》启动全新资料片“火烧南少林”。资料片增加了莆田县南少林副本和八大精英副本供玩家挑战，但必须首先完成莆田县南少林开门世界事件。



晶合热点

2011年度17173游戏风云盛典在京举行

2月17日，2011年度“优游天下.17173游戏风云盛典”在京举行。会上揭晓了“2011年度网络游戏风云榜”“2011年度十大游戏新闻”和“2011年度十大游戏视频”，并发布了《17173 2011年度中国网络游戏市场用户调研报告》。17173总经理赵佳宣布，17173今年除了继续扩大门户的媒体优势外，还将对网站服务和工具进行进一步开发，加强网站用户的交互体验，把17173打造成为全球游戏玩家提供一站式服务的平台。17173认为，2011年，虽然质疑声不断，但网游产业仍然取得了446亿元的销售业绩，依然是互联网产业中最具活力和盈利能力的热点。以手游、网页游戏为代表的新兴游戏模式带动了新的产业增长点，技术的和理念的全面升级也为产品赢得了更多的用户——2012年，网游这个“吸金大鳄”正在爆发新的生机，如何抓住新形势下的新机遇成为各网游企业都面临的最大课题。



17173总经理赵佳在17173游戏风云盛典上致辞

《质量效应3》飞上太空

2月29日，EA在英国伦敦启动市场推广活动，利用探空气球将BioWare出品的太空科幻RPG《质量效应3》带入太空。气球配备了GPS信标，玩家可登录活动网站追踪它们的动向，一旦落地便可展开行动，先到先得。太空版《质量效应3》除游戏外，还可获得额外奖励，包括：N7版T恤、带N7标志的套头衫、N7帽子、ME艺术概念图集、运动水壶、信使包等，总价值超过500美元。EA已在旧金山、拉斯维加斯和纽约发射了太空版《质量效应3》，游戏于3月6日开始发售。



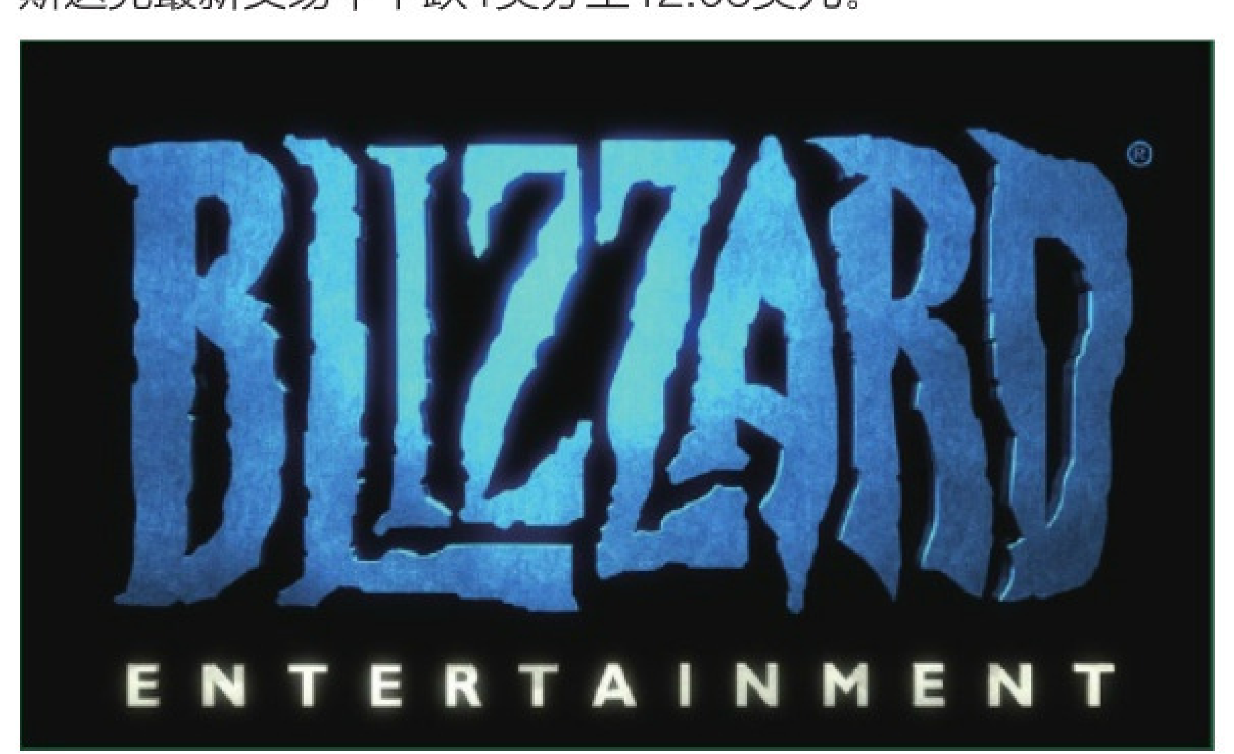
太空中的《质量效应3》

Gamigo海外服务器被黑 紧急重置用户密码

3月5日消息，Gamigo在其官方论坛上发布警告称其数据库被黑客攻击，造成部分网络游戏用户资料泄露。官方紧急关闭了游戏服务器、网站和论坛，同时表示所有玩家的角色数据和物品都已进行了备份。而为了防止玩家账户内物品失窃，官方将所有账户的密码进行了重置。

暴雪宣布裁员

3月1日，动视暴雪公司宣布将裁去旗下暴雪娱乐全球范围内约600名员工。美国资产管理公司Sterne Agee高级研究院阿文德·巴哈蒂亚（Arvind Bhatia）称暴雪此次被裁撤员工大多为网络游戏客户服务人员，推测与《魔兽世界》连续数个季度在线人数下滑有关。暴雪表示，此次裁员不会影响到游戏产品的开发进度，这也包括2012年的重头戏《暗黑破坏神Ⅲ》。同时，受裁员消息的影响，动视暴雪股价在纳斯达克最新交易中下跌1美分至12.05美元。



晶合快评

多运动运动吧，少年们

■晶合实验室 Joker

久未运动，缺乏锻炼，Joker捏着自己肚子上的肥肉唏嘘不已，虽然一直也没有进入过“瘦”的行列，但至少还能算是个身手敏捷的“微胖”运动达人。但前几天因为起床晚又为了不迟到，一路小跑到编辑部后，才发现如今的身体确实出现问题了——短短10分钟的路程，赶到编辑部后喘得跟“汪星人”一样，心下大悲，上学时经常在球场挥霍青春和过剩精力的那个自己已经渐行渐远了……

究其原因，我突然发现我原来是在找各种各样的理由来掩盖自己越来越懒的事实，类似于没有时间啦，没有场地啦，没有同伴啦等等。仔细一想，这些不过都是借口，只不过是由于自己越来越懒惰，不愿将时间耗费在球场上，好像失去了当初通过挥洒汗水而享受到乐趣的冲动。

现在对于打球等运动，更多的将注意力集中在了看和玩上，而前段时间，出现了一件很有意思的事儿。林书豪，这位NBA华裔的球员在NBA乃至全球都刮起了一股热烈的“林旋风”，几乎是一夜成名的励志奇迹占据了各大媒体的头版头条。“豪小子”的成功简直比好莱坞的励志大片还要激励人心，一个两次被裁几乎在板凳最边缘的角色球员一跃成为一支球队的救世主，从一个小角色华丽转身成为全民偶像，受到各路名人追捧。用郑渊洁先生的话说就是：童话都不敢这么写的……而相比于媒体的追捧，游戏界也迅速作出反应：《NBA2K12》游戏开发商2K Sports在林书豪全面爆发后迅速将林书豪在游戏中的数据值从56提升到了69，这种大幅度的提升数据本就从未出现过，可见2K12已经做了第一时间改善。但是他们显然没有估计到球迷的力量，各种控诉和抗议让2K12不得不在短时间内对林书豪的数据又作了提升，由69上升到了75。按照小林最近的表现来说，这个数值还是比较中肯的。

而从这件事我们能够看到的，2K12之所以能够成为如今最为火爆的篮球游戏的根本，是及时的数据更新。一款体育游戏能够成功的因素，不仅在于其游戏手感的好坏，很重要的是球员数据的设定上。我们想像一下，如果霍华德的3分球准确率高于雷阿伦的场面出现在你正在玩的游戏中，你还会有兴趣拿起你的手柄么？

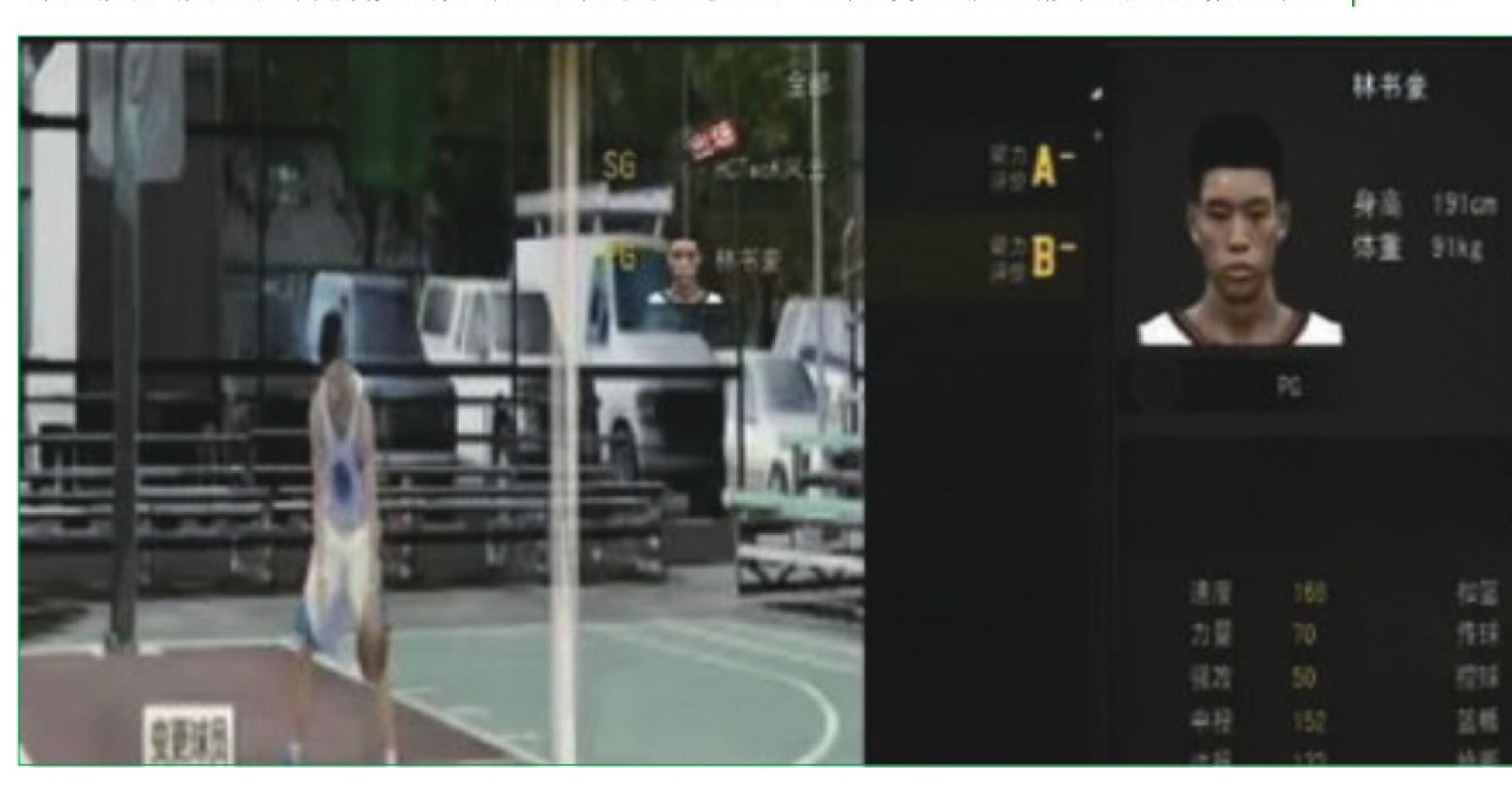
这是“林书豪热潮”中的一个小插曲，不过也让我们看到的，不仅是2K Sports迎合球迷和玩家的行为，更多的是其作为发行商在游戏后续运营中的专业度。及时的数据更新，是对玩家的尊重，也是保证游戏质量的手段，是



随时等待开玩笑与被开玩笑的Joker

很值得学习借鉴的。

Joker常把游戏，尤其是街机游戏归为自己的运动，是一个能够动手且找到快乐的方法。但这些年喜欢混迹于各大街机厅的Joker于上个周日被巨大的挫败感吞噬了……事情是这样的，西单文化广场，《铁拳6》机台，信心满满的Joker在人机对战的和谐“哼哈嘿”中期待挑战者的出现，没过多久，挑战者如期而至，但是事情往往没有想像中的美好，连续6局，Joker使出浑身解数都被对方的Alisa轻松化解，6：0的结果让Joker对对面的这位高手充满了好奇，于是，悄然绕过



机器后的场景让我大为震动，只见我对面的机台上端坐着一位瘦弱、清秀的姑娘，正在百无聊赖地控制着Alisa轻松虐电脑，看到我的表情后小姑娘显然意识到我就是刚才被他轻易干掉的对手。此时小姑娘轻笑一声：“小哥玩的不错，注意下细节就能赢的。”

相信我，这真不是笑话…… P


漫画作者：落琪

播片好不好，电影要不要
——漫谈电影化游戏

■湖南 Dawn

游戏为啥不能电影化？游戏为啥要电影化？在娱乐传媒越来越互相借鉴跨界元素的今天，电影和游戏的距离从未被拉到如此之近，在游戏迷的眼中，《丁丁历险记》不就是《神秘海域3》的银幕复现么？不过，当这些游戏化的电影和电影化的游戏在努力讨好另一阵营的消费者时，都不同程度地牺牲了一部分自身的本质属性，导致好玩不好看，或者好看不好玩，有些改编作品与原著并未相得益彰，反倒出现了重大的时空分离——如《生化危机》系列，这又另当别论。低限度保留可控性、注重剧情呈现的视觉景观，这类Eye-Candy游戏仍在试探轻度玩家和画面控玩家的消费理性，但注重电影化演绎一定是未来游戏的设计趋势。



不是电影

电影与游戏曾有着明显的差异，如今互连的一面占据了主导：在内容形态方面，可视化内容及其组织形式是两者在内容上最大的共通性；在受众接受行为方面，电影所传达的信息以直观的形式被观众接受，而对电影化游戏而言，玩家“在参与过程中渐进地理解游戏主体”这一“参与模式”也正逐渐让位于“欣赏模式”；在文化特征上，承认吧，我们中的大多数并不指望看电影、玩游戏能获得深度的文化教益（噢，今天我们不谈文艺）。作为艺术载体的游戏和电影都有着“世俗而坚定的娱乐性和大众性”，逐利原则使其大众娱乐的一面被厂商备加推崇。

当振奋激动等情感能从生化和心理分析并调动出来时，便形成了可供参考的叙事格式：这里要来一场惊天大爆炸啊，这里又该进入罗曼蒂克时刻了啊，这里要加入闪回情节抖个包袱了啊，这是技法，也是艺术。从创作角度而言，不论在运镜角度、叙事手法、剪辑风格、配音配乐等方面，“异质同构”的游戏都从电影中借鉴到足够多的经验。不过我们不得不承认一点——要想游戏像电影，画面首先得像电影，一个写实逼真的电影质感画面是成为“播片游戏”的先决条件，这并不光是“画面党”的菜。

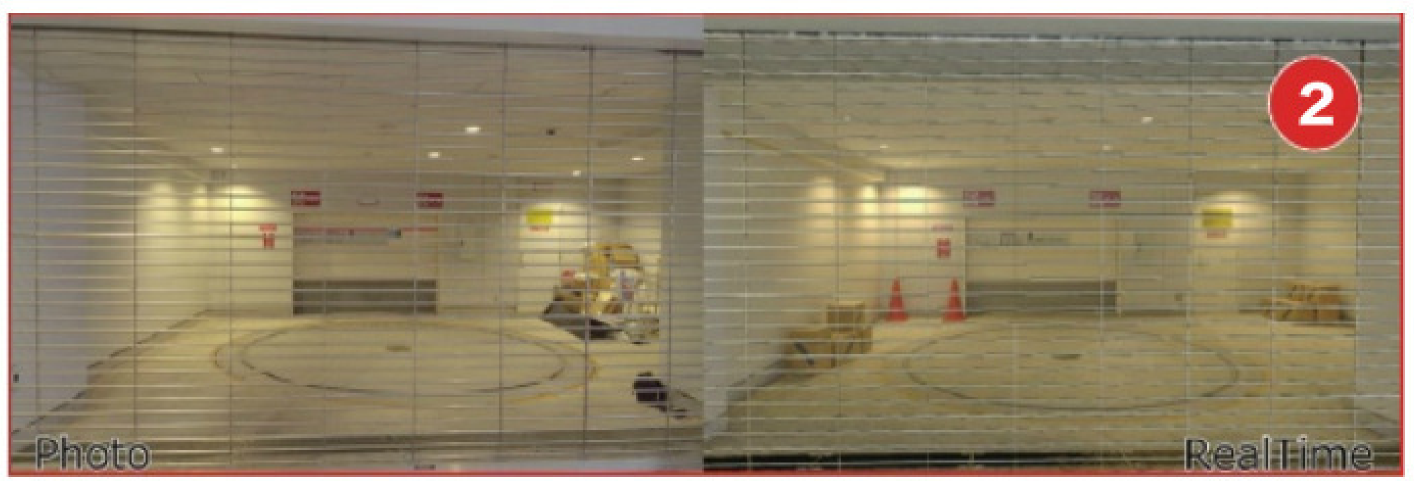
“逼真”的考察项无外乎清晰自然（分辨率高）、细节丰富（画面元素多）、动作合理（物理效果符合逻辑）、画面流畅（帧数足够）云云，这也是我们用视觉感受真实世界的标准，并且以上要求应该同时满足。分辨率低至480×320的《猎魔人2》像电影吗？顶多也就是传到HVGA手机上看的枪版奇幻小成本电影。没有高清材质包、阴影效果全关、远景距离和画面细

图1：“深谷效应”也就是“恐怖谷理论”，在机器人模拟领域，指的是当机器人与人类相像超过95%的时候，哪怕它与人类有一点点的差别，都会显得非常刺眼甚至恐怖。放在游戏行业，这就像是一个炫耀技术的词汇

图2：日本游戏也并不是没有写实的图形技术去和欧美拼画面

图3：主要角色就一定不能节省多边形，至于远方的花花草草，再写意点也无妨







调至最低，这都不能阻止《上古卷轴Ⅴ》成为素质卓绝的RPG，毕竟讲述一个屠龙英雄编年史的故事才是其核心命题，但换做场面是卖点的《战地3》呢？同理，虽然《狂怒》（Rage）营造的废土世界观感极佳，一些剧情人物却像提线木偶一样动作滑稽，实为瑕疵。当然，如果帧数不够，游戏画面再强，也就是一部大型高清幻灯片，别说这是玩家置办硬件不力，制作者本就承担着优化的义务。

国画大师张大千在创作晚期时画风有所改变，他在画黄山时，画布上除了一块是清晰的之外，其他部分都是浓烈的晕染，不仅是距离前后的模糊关系，即使在一个焦平面内的物体，也只有一个点是清晰的。国画中这是意境，游戏中这是省机能。以前，硬件的有限成像水平可以通过取巧的手法来避实击虚，例如浓雾和仿老式摄像机的噪点（《寂静岭2》）、用前不着村后不着店的旷野（《旺达与巨像》）或局促黑暗的室内环境来限制视野（《毁灭战士Ⅲ》），用大片的焦柔或景深效果来掩盖可怜的多边形数，或是在主要对象上投以大量的运算资源（《合金装备——和平行者》）。其原理应该是人眼识别机理，这不同于视觉识别，并非处理的信息越多越准确，因为其识别时不是对图象进行全信息处理，而是以基本线条图为基元，用它们的组合拼图进行识别，就像速写画家一样，选取关键的五官信息，寥寥几笔就勾出个人物来。借助于大脑的“逐步补充”和“概念映射”功能，我们可以很准确地对简陋的图像进行“脑补”。

在这种把一部分想象的任务推给玩家的游戏年代，“电影化”的需求和供给基础都不存在，最电影的电影化就是干脆做成电影的游戏，例如1995年雪乐山推出的容量达7CD之巨的《幽魂》（Phantasmagoria）。“半个导演”大卫·凯奇（David Cage）及其Quantic Dream制作组继承了这种放映员精神，他不大愿意承认《暴雨》本质上是款冒险游戏，他甚至认为它“承载着更多的可能性，比如让玩家自己导演出不同的故事、体现出剧中人物情感的纠葛，而非单纯的乐趣”。事实上，其游戏机制注定了它的乐趣已经变得单纯，即观众选择性观看某种剧情走向，机能决定表现更多场景的可能性，例如表现丧子后患有社交恐惧症的伊森对人群的恐慌，就需要展现人群密集的场景。就美学效果而言，这也符合爆米花电影的娱乐实现手段，它虽也有代入和移情的作用，但观众需要启动的只是眼睛和一部分头脑来接受有冲击感的视觉信息，《暴雨》这种高画质的电影化游戏只不过还要用到玩家少量的操作。



即使是大型超拟真悬疑惊悚动作解谜互动视频游戏，也不应拘泥于太过琐碎的模拟

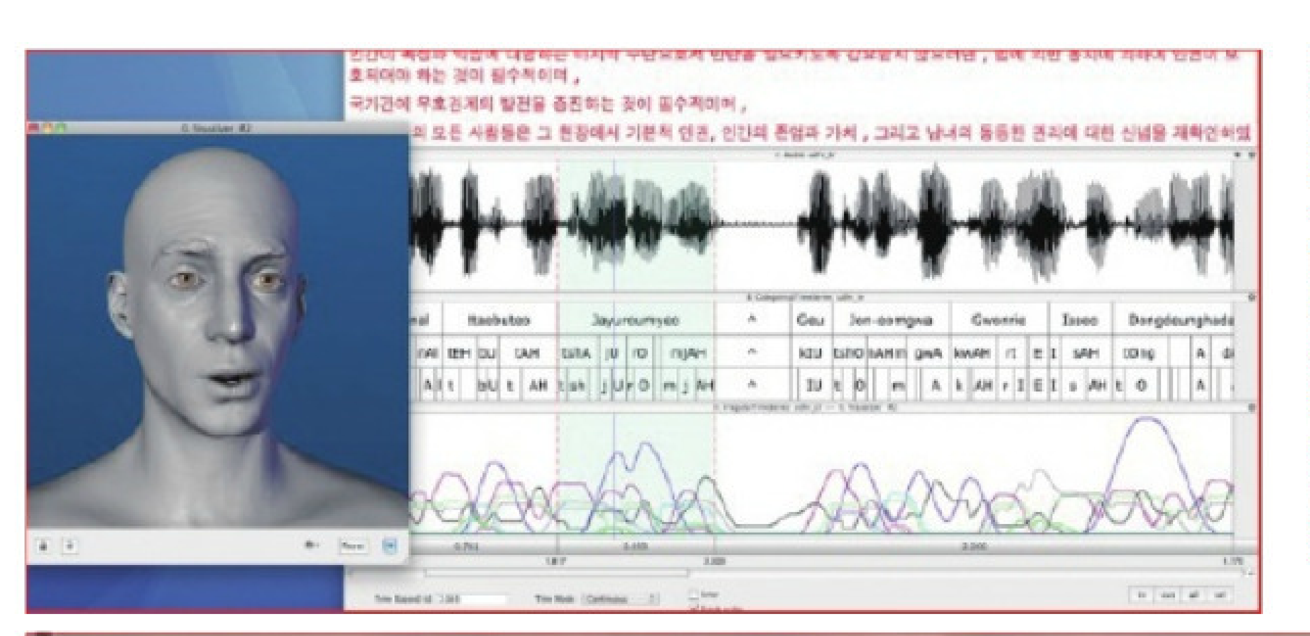
画面为王？

一般玩家对顶级画面的定义远没有厂商那般富有想象力，十多年前，我们还赞叹于《极品飞车——保时捷之旅》的美景香车，到现在就连《极品飞车——亡命天涯》都会觉得有些车像纸糊的。2007年，在《科技新时代》（Popular Science）一篇展望未来游戏技术的文章中，游戏创造者（The Game Creators）公司的创始人Lee Bamber感慨于硬件性能飞升推动下的游戏设计：“不到一年以前，硬件的处理能力还不足以让我们动态生成游戏中水的运动效果。”这意味着，画面只是一个笼统的需求，玩家想要的是一整套的技术功底。是的，我们处于最好的年代，现代面部捕捉和动作捕捉技术早已触发了虚拟角色形象过于真实而产生的“深谷效应”，下一代原子级3D实时渲染技术足以让物体既没有视觉死角，又拥有相当丰富的外观细

节，人物行为生成引擎“能教会布娃娃躲闪皮球”，Square Enix的次世代跨平台“夜光”（Luminous）引擎能渲染足以乱真的照片级画面，Kojima Productions的新引擎“狐狸”（Fox Engine）能模拟湿透衣物贴身的效果……这有什么用呢？

素材和技术怎么用，还得看主创的灵感如何大爆炸。技术和创意互相掣肘，又互相推动，但对玩家而言，最直观的体验仍然是画面。一些老牌设计者头疼的正是如何不让图像凌驾一切（Graphic rules all），而在玩家的硬件优越感不断抬升的背景下，游戏观赏性与可玩性的矛盾前所未有地突出，画面必精致成为艺术气质的内涵之一。我们可以从千呼万唤不出来的《最后的守护者》不同阶段的预告片中看到画面的进步，但《ICO》的那种忧伤浪漫的情感维度真的需要纤毫毕现的画面来引发吗？让食人大鹫的周身羽毛能真实地随风飘动，真的是如此重要吗？这是个见仁见智的问题。

一般情况下，视觉效果要从属于可玩性，但电影化这个理念本身就是在暗示着可玩性尽可牺牲一点，也要保持着视效的新鲜感，比如迥异的敌人，愈加激烈的Boss战，尤其是不得重复的宏大场景，视觉资源尽量不重复利用，至少要不被察觉，因为剧情推进很可能是单线一维的，地点是不停更换的，除非是挑战项目或剧情闪回，否则一个华美的场景过去就回不来了。以游戏地点为例，在《使命召唤4——现代战争》中，因为剧情的设置，场景大多在中东和俄罗斯的几个场景中切换，保持了相对稳定的风格，但自《使命召唤——现代战争2》起，游戏地点开始逻辑不清地四处跳跃，牵强的剧情只是为游戏内观光而服务，这种强调场景视觉冲击的情况在《现代战争3》达到泛滥的程度。



敢为人先，莫过R星，据线民透露，他们在开发一项顶尖的“言语图形”（Graphic Speech）技术，通过多语言解决方案搭配动态肌肉和原声分析，能够真实反映角色说话时的脸部图形运动，还比普通面捕技术节省容量



采用 Unreal 3.5 引擎技术、号称全程CG画质的横轴动作解密后启示录题材（多半会有僵尸）游戏《死光》（Deadlight）将在第二季度登录XBLA，你猜这个是CG还是游戏的画面

叙事艺术

逼真的画面对游戏可玩性没有必然的助益，但对以电影化为主旨的游戏而言，画面的短板注定会成为实现这一目标的负增益。既然电影化游戏首先强调逼真，为什么《使命召唤》系列要死守古旧的IW引擎呢？或许有成本上的考虑，或许有创新或版权上的瓶颈，但不可否认的是，新旧I组和T组已能熟练运用电影化的手法，懂得如何将有限的资源来打造一部小成本无脑战争大片，而老玩家对其作品的关注讨论大多围绕着那些剧情场面，中间的战斗环节倒没有更多讨论的余地——《使命召唤》系列的枪战越来越无足轻重，重点就是抵达脚本上映地点。玩家也可以熟练地划分游戏段落，恰似好莱坞影迷能清晰地看透甚至预测爆米花电影的剧情结构。

“电影化游戏”这个概念无形中就框定了游戏类型范围，即动作、射击、冒险、角色扮演、解谜，《FIFA 2002》的镜头感和戏剧性再好（尤其是点球大战的时候），我们也不可能将其作为一部体育励志大片。而以上几种类型成分很多时候是相互渗透的或分阶段出现的。与类型电影相似，许多类型游戏是针对特定观众而来。类型是一套松散的想法，并非不可改变，口碑最好的类型游戏，往往是能聪明地在已建好规范的形式上和艺术家个人的独特贡献上取得平衡者。大部分时候，观众面对某大众题材的游戏前已经有所准备，他们对某个时代或某个类型的经验已使其能期待一组可能的变量。当运用一个众所周知的故事形态来扩充创作时，创作者可以抓住其主要特色，然后适当地在类型传统与个人创新、刻板印象和异想天开、大众化和小众化之间的界限划出合适的比例，例如经久不衰的丧尸和废墟生存题材，第一人称的《求生之旅》和《死亡岛》、第三人称的《丧尸围城》《心灵杀手》和《美国末日》（The Last of Us）之间都有着明显的区分和各自的特色，又均包含了同样的文化信息，即恶劣的生存环境和无处不在的丧尸（敌人）集群。虽然游戏类型选择有限，但叙述策略的无穷可能性和画面表现力的不断加强总能让冷饭变热。那么问题就在于，电影化游戏的诉求是什么？

电影的诉求又是什么？每一种媒体都是信息的传递物，反映（或映射）事件（包括未明确的）就是其意义，那么作为大众









图1：没有画中画，“47”还得到现场观察目标如何被“意外”的吧？

图2：第一人称不能保证玩家能看到游戏预告片中的最理想构图，但留给了玩家截图摄影的自由，很多游戏网站就偶尔会组织游戏摄影比赛的活动

图3：在《猎魔人2》的过场动画或CG中，慢镜头延长了戏剧事件，例如序章中弗尔泰斯特国王被弑君者刺杀一幕，慢动作摄影如同永恒的时间绊住了杰洛特，另外一大用处就是方便反派耍帅，例如这一幕

图4：每一部《现代战争》都以整部游戏的时间拼命堆积出主角的存在感，如果能成功造势，下一部这个角色也还存在着，那么就可以换个主角再走一遍流程了

娱乐的电影的诉求就是讲故事，“反映”的重点是如何讲好这个故事，“事件”的重点是讲好怎样的一个故事，正如剧作家Peter Brooks所言，“‘情节’就是我们叙事的设计和意图，我们设计引领观众至意义的方向。”《蝙蝠侠——黑暗骑士》和《盗梦空间》的票房成绩证明，特效和故事两项指标都可圈可点的电影即使未必能入学院派的法眼，但一定是市场成功的，那么电影化游戏的诉求也应该遵循一般商业电影的着力方向，就是讲好一个故事，而不应像空洞的视觉大片那样光把钱全砸在特效上。

为什么不呢？从《使命召唤》的“主视角战争电影”实践来看，画面达到主流标准就行，一个可信的、连贯的、“戏剧上有意义的”（使玩家代入角色）故事才可以吸引更广泛的玩家，可以使玩家保持对较长游戏的兴趣，可以为游戏的不同挑战提供上下文背景，使其变得不像《超级马里奥3D大陆》那样在不同的小游戏间突兀地转换，一个宏大或巧妙的故事还可以促成类型游戏能出类拔萃，我们很难想象一个故事庸俗的《半衰期》如何缔造FPS的传奇。

电影学者大卫·博德维尔（David Bordwell）说：“叙事是依观众对统一性的追求，为满足观众、改变观众、挫折观众或打败观众组织而成。”游戏作为一种混合了技术和人文的复合体，本身就是一种契合最基本娱乐需求的载体，互动力和可控力尤甚于电影，玩家被唤起的主体性和参与欲望恐怕是电影永远无法比拟的，玩家的思维和情感更容易投入进来。游戏一个行业术语叫“沉浸”（immersion），玩家沉浸于游戏的方式有战术沉浸（tactical immersion）、策略沉浸（strategic immersion）和叙述性沉浸（narrative immersion），而叙述性沉浸正是电影化游戏的核心要领。

拉进故事

电影和游戏的“异质同构”还在于它们在诸多叙事元素上有共通之处，影评人方聿南分析：电影将非线性的镜头碎片加以重组，形成表达情节的完整叙述，此为“剪辑蒙太奇”，而游戏预先设定媒体互动程序、划定总体范围，玩家决定最终走向，形成独一无二的命运，此为“链接蒙太奇”的过程，有异曲同工之妙。

游戏的真正文本是程序编码，实际上是游戏中虚拟世界的一套潜在规则，其本身对普通玩家而言是不可接触的，玩家所能够接触和解读的只是经过复杂的转换而来的类似电影那样的视频、音频文本，我们可以把游戏中的叙事看成是这样一个内层的







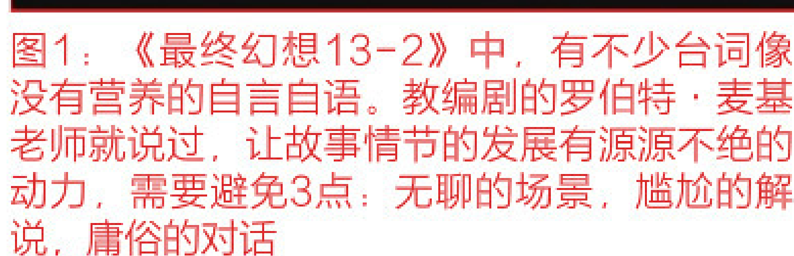






图1：《最终幻想13-2》中，有不少台词像没有营养的自言自语。教编剧的罗伯特·麦基老师就说过，让故事情节的发展有源源不绝的动力，需要避免3点：无聊的场景，尴尬的解说，庸俗的对话

图2：《合金装备——崛起》不像是“且听我细细道来”的播片游戏

图3：配音体现热情，眼神反映细心

图4：一个有惊无险的巧妙教程能迅速地将游戏的整体风格传达给玩家，如《神秘海域2》的冰天雪地单衣爬火车，还能展示新系统新技能，例如《神秘海域3》的酒吧交易不成上演全武行

图5：内容异常丰富的RPG，就干脆连主角台词都精简了，所谓对话选项也就是套出对方更多更长的台词。至于这位沉默的旅行者，我们可以理解为龙语者不鸣则已，一鸣就要飞沙走石的啊

“程序编码”与外层的“叙事图景”相结合的结构。也有学者将电子游戏分为“交互层”和“游戏内核”两个相互渗透的层次，交互层包括游戏的操作性（如何进行输入/输出行为）及外部效果（画面、动画、音乐、音效和文字等），游戏内核决定游戏的输入/输出及输入/输出的响应策略，游戏制造代入感的方式就有3种：提高游戏操作性、强化外部效果、建立程式与游戏者之间的动态反应机制。上文提及的“画面”，负责解决前两者的问题，而叙事层面（包括镜头语言）则可建立起有效的反应机制，使观众迅速进入并停留在叙述性沉浸中，方式大致有5种：一个巧妙的教程、娴熟的镜头语言、个性立显的角色、适时出现的QTE、与受众保持情感互动。

好的教程有一个恰当的事由，这个事由往往是一个刻不容缓的险要局面，以便渲染气氛、制造悬念，这一点与古典叙事模式占主导的商业电影不同，在游戏的开篇即进入小高潮的速度要比电影快得多，最烂俗的处理方法就是安排玩家在逃离险境的同时学会基本操作，例如《光环》《子弹风暴》《孤岛危机2》等，《神秘海域2》的教程解决方案相对优秀。其教程是一个颠倒蒙太奇，南森·德雷克经历了一场翻车事故后，在一节悬吊在悬崖边的火车车厢里苏醒过来，有惊无险地沿着车体爬上悬崖，玩家得以学会寻道攀爬、瞄准射击等主要操控方式。整体危机造成一种时间压力的假象，而在逃出生天的过程中，落下的巨石、逐渐下滑的火车、总是断裂的管道制造的小危机事件更加促使玩家一直处于“戏剧性紧张”（dramatic tension）中。这种预设脚本并不会造成致命威胁，但不断出现的小麻烦将可怜的南森置于一个个看似危险的场景，被唬得一惊一乍的观众自然是立即代入角色、投入剧情，而对人物动作的宽松判定确保了他是基本安全的，过程是流畅的。这种磕磕碰碰在以后的游戏进程中也会多次出现，似乎成了《神秘海域》系列的特色，下楼楼梯塌了，爬墙砖块松了，摔下来掉敌人堆里了，在第三代作品中出现得稍显频繁。

“播片游戏”并不是一个正面的评价，它意味着一个高画质游戏有电影化的努力，却抓错了重点，让玩家的代入热情在大段的冗长对话中冷却，例如被诟病的《合金装备4》，每一个出场惊艳的Boss后面都有一段能讲20分钟的故事（真的是用Codec“讲”的），当然这是MGS品牌的老传统。过场动画与电影化的程度不存在正相关，叙事应该是圆融地完成于游玩和剧情交代相互交融的过程中，潜在地赋予角色动机，提供因果逻辑组织的事件场景，而不是复古地割裂为信息简报→任务执行→谈话总结这种章回体。

视角之辩

《神秘海域》灵活的第三人称视角使游戏能够流畅地移动镜头、改变机位进行构图转换，这种现代第三人称视角区别于Core Design时代《古墓丽影》的主动追尾视角，也不是《生化危机》浣熊市三部曲时代那种每到一个场景切镜头的固定视角，而是仅在战斗射击时第三人称主动追尾，在冒险时则圆滑地转为上下文敏感视角（context-sensitive perspective），以便从最佳角度展现环境、脚本事件或冒险环节。例如在2代的尼泊尔、3代的也门集市、鲁卜哈利沙漠和千柱之城乌巴几个场景中用到的标志性的俯角大远景或全景，这种镜头擅长于表现壮丽恢弘的纵深远景，或者凸显环境的压力，使人物显得卑微。同样，在《战神》系列中，高角度镜头的大远景使环境看起来几乎可以吞没角色，使奎托斯在巨大化的Boss面前显得单薄无助（也就能唬住玩家而已），达到情绪上的冲击。机位变化还具有指示作用，例如当角色在错误的道路越走越远时，一直跟随的摄像机会忽然不动，暗示用户返回正途。这类游戏的视角大多是一镜到底的长镜头，不允许粗暴地切换镜头，因为即使是电影化游戏也要体现玩家的决策权，这种决策权导致游戏的画面和角色的视角不可被随意切换，正如安德烈·巴赞所提倡的现实主义传统剪辑方法论：如果场景的本质是根基于“分离、零散、孤立等意念”，蒙太奇会是很好的技巧，但若场景中有两种以上的因素同时在运作，则应尽量“维持真实时空的连续性”，可在同一景框内“运用远景、长镜头、深焦镜头，或借助摇镜（panning）、升降镜头（craning）、上下直摇（tilting）或推轨镜头（tracking）”来维持“时空之延续”。

第一人称适合表现速度感，在射击游戏中更易瞄准目标（TPS的解决方法是大准心），但缺陷在于缺少化身的身体部位作为参照物，玩家难以确定自己与外界的距离（《战争机器》《生化危机4》的固定越肩镜头其实仍是一种折衷的第一人称），与环境和人物的互动行为受到一定限制。更重要的是，在人物塑造方面，对话本身的词汇、口音、语法、语调、语速、口头禅（例如德雷克骂个不停的“Crap”）以及说话时的神态表情、视线方向、小动作都蕴含了大量文本以外的信息，然而镜头受限的第一人称视角游戏丧失了以上表现手段，致使主角只能在观察者和演出者的角色中尴尬摇摆，加之这类游戏大多是展现一个较短时间段内的紧急事件，台词在精不在多，主角干脆从头到尾不发一言，哑巴主角进一步弱化了玩家对角色行为的认同，游戏导演就要费更多的心力来掌控玩家的视点，例如提示“请按Y键”（如《战争机器》、《孤岛危机2》）来观看事件，或者“在大魄力场面上演的时候”，“让玩家此时的视角‘主动’对准他们所要呈现的奇观中心点”（《现代战争2》），这在《大众软件》2012年1月下的《第一人称秀——谈谈FPS游戏的主视角过场》一文中有很尽的分析。

正如手持摄像机运镜跟拍（《女

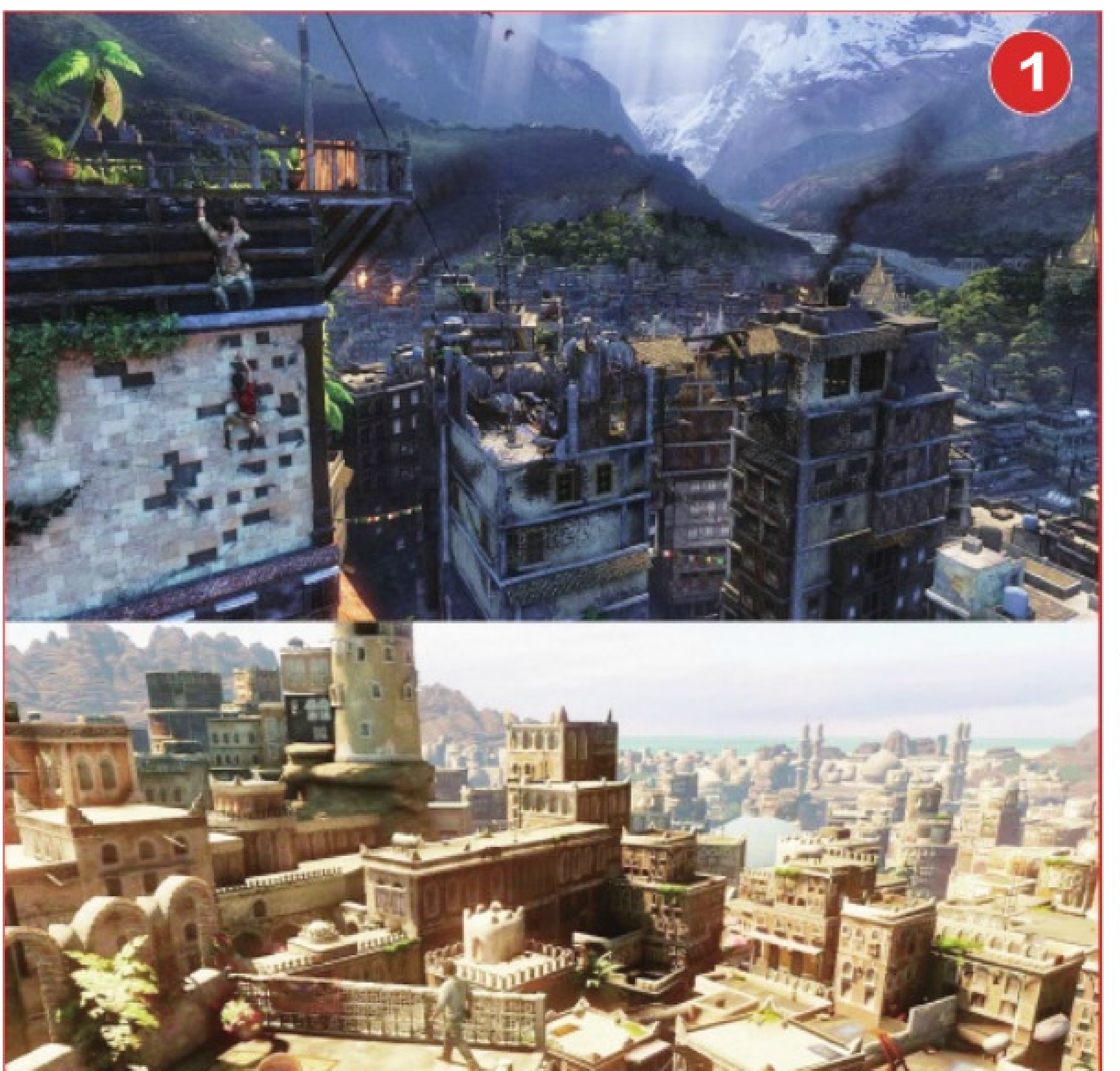


图1：“大远景”能为较近的镜头提供空间的参考架构，作为“建立镜头”交代环境，更能展现游戏场景的纵深宏大，虽不能至，心向往之啊

图2：完全的正面镜头也能带有对抗性或侵略性，亲人或陌生人的同一距离关系引发的观众情绪完全不一样。直面疯子Vaas，你怕不怕

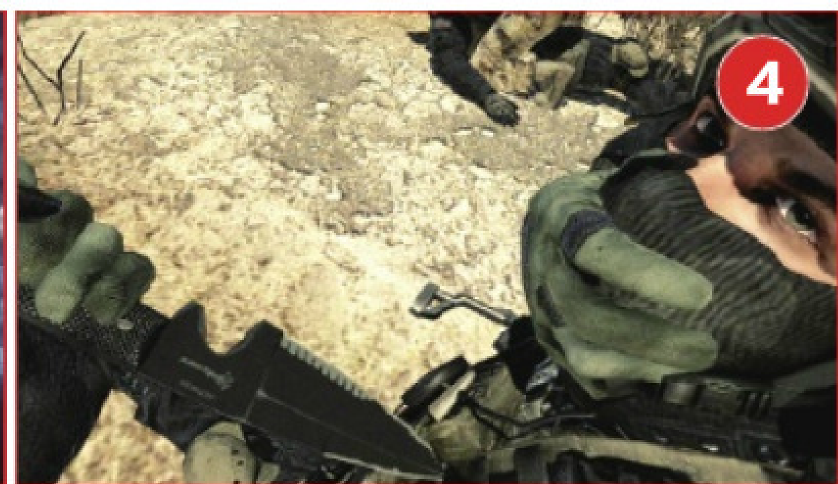
图3：让玩家体验被绑架甚至录像的无助，用第一人称准没错

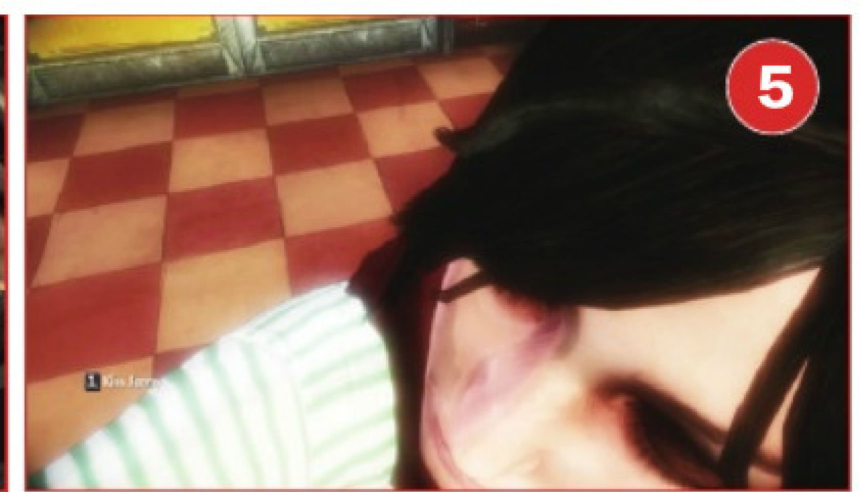
图4：第一人称有一种独一无二的代入感，就是交互对象那种直勾勾的眼神对接，一种幻觉油然而生又转瞬即逝——似乎对方也是有生命体征的鲜活个体。得罪了！

图5：完全正面的镜头使我们和角色较为亲密，尤其是在使用特写镜头时，我们可以检视他们表情所体现的精神状态，这对面部动画要求很高。和Jenny如此近距离接触，你亲不亲？









巫布莱尔》）或监视摄像头机位（《鬼影重重》）的电影可以作伪纪录片，但在展示大场面时是捉襟见肘的（《科弗洛档案》），跟拍者的角色地位模糊不清，对塑造角色工作也难照顾周全。所以一般说来，第三人称视角游戏才堪当电影化游戏的大任，更何况其对画面剪辑并不是一味排斥的，可以采用画中画、闪回、平行蒙太奇等剪辑手法来描述同时发生的冲突，造成间不容发的紧迫感，例如在《合金装备4》中末期“Naked Sun”一章里，老蛇Snake忍着全身炙热的剧痛艰难爬过微波室，另一方面，双臂尽失的雷电口衔高周波刀对阵一拥而上的FROG部队，为老蛇争取时间。玩家操作对象是在Snake这边，因为只需不停按键，注意力多在背水一战的雷电那边，这种分割镜头可以煽动起玩家双倍的悲情。

一点剧情









图1：如果游戏不满足于“5小时看大片”，而致力于讲述一个有意义的故事，那么它就必须以某种形式体现角色成长，例如这千疮百孔的蝙蝠衣，就是一种角色成长——鞋儿破，帽儿破，因为哪里不平哪有我

图2：你甚至能想象另一块屏幕后面的那个家伙也是“这一刻我震惊了”

图3：你能干的就是开车，剧情什么的都是个幌子，你就不用管了

图4：QTE过于泛滥，对准确及时的要求过于严格（又如《生化危机4》中里昂与老萨一战），游戏就成了某种程度上的“劲舞团”

过高的难度也会不停打断玩家的叙述性沉浸，一再重复叙事材料而产生的挫败感和厌倦就会影响观赏的乐趣，但流程过于轻松，又会毁掉玩家的参与热情，因为不知道到底是谁在控制谁，其中过度电影化的一个显著标志就是滥用QTE，如果QTE判定过于严格，或者太多的“QTE失败即Game Over”只会火上浇油。要体现玩家的选择权，可以采用分支故事（branching story）或者反送故事（foldback story）的QTE，后者允许QTE失败而进入另一条支线，但结果是唯一的，所以更具有欺骗性。

就情节而言，游戏同样要充分调动玩家情绪，首先要让故事能说得通，那么要做的编剧策划或许比同类型电影更多，比如在幻想题材中，游戏开发者往往要费尽周折地捏造出一个令人信服的架空世界，如《质量效应》系列中的科技、人文、环境的设定就十分严谨又富有想象力，这确保了主角的某项抉择或事件的发生有据可循，当然更重要的是能自圆其说。可是鉴于当下娱乐快餐化的趋势，背景、概念、历史、事件越庞杂琐碎，越可能反而成为玩家代入角色的阻碍，《战神3》的叙事成功一方面拜出众的画面所赐，另一方面，其故事情节十分简单明了，即神挡杀神，一路推翻奥林匹亚政权，完成复仇，这就不需要我们像读书时那样地过多动用大脑中负责语言、记忆力的区域。这本就是一款无脑宣泄型游戏，与此对应的正是那些叙事明快干练的商业大片，多少具备一些后现代主义文艺的基本审美特征，即“主体的消失和深度的消失使作品失去历史感”，仅仅具有作用于感官的刺激性，“它所强调的只是欲望本身”，是“白日梦和欲望的满足”（弗洛伊德）。因而我们在回忆某部故事薄弱的热门电影作品或游戏大作时，则会更加关注其技术上的里程碑意义。同样的，采用了“寒霜2”引擎的《极品飞车——亡命天涯》在表现力上是毋庸置疑的，制作组Black Box也确实兑现了承诺“让主角走出了车外”，那些需要QTE的过场动画也的确精彩，问题是无法跳过的QTE拖慢了节奏，而所谓的故事甚至都不能称之为“有故事”：一个欠债的赛车天才被人相中，被安排与200多名车手竞速横穿美国，剧情也就被生硬地阐释为不同赛道与大同小异的对手赛车，流程短而雷同，RAC要实现游戏电影化果然还是先天不足。

归根结底，玩家对游戏电影化的需求来源于越来越浮躁的游戏心态，这种浮躁使得赏玩品味依托于文本叙述与自由探索的RPG游戏就像读书一样成为一种小众行为，我们更加青睐无脑战斗、全程观赏的战争题材的TPS、FPS，其中也有着时间成本和娱乐性价比的考虑，由此催生了一个庞大的5小时通关游戏的市场需求，这就是电影化游戏的最好机会。

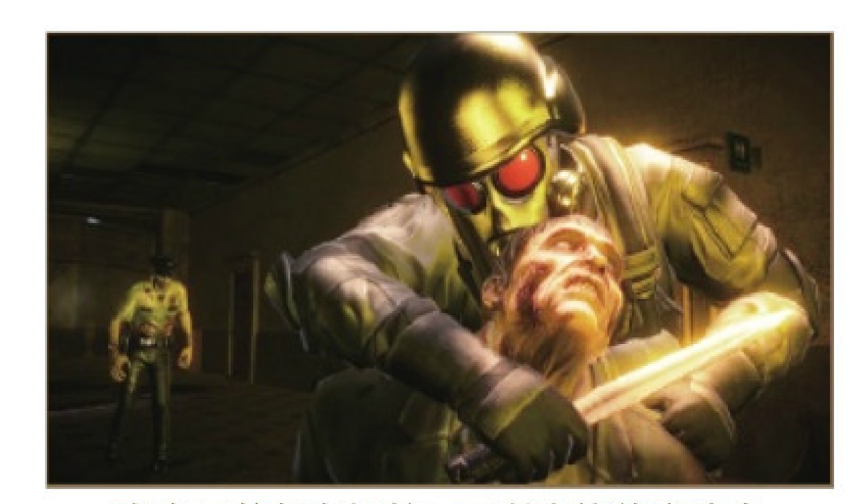
化身安布雷拉的“善后部队”



生化危机——浣熊市行动
Resident Evil：Operation Raccoon City

■江苏 老黑

最喜欢炒冷饭的CAPCOM与被炒冷饭次数最多的“生化危机”——这两个名字放在一起可没什么好事。然而，《生化危机——浣熊市行动》（以下简称ORC）的出现却吸引了“生化迷”乃至动作射击玩家们的注意力。虽然这款外包作品仅仅是借用了“生化”世界观中浣熊市的背景，以及一些基本的人物关系，但本作强调的是多人合作下的生存，玩家要扮演的并不是昔日的S.T.A.R.T.S.队员，而是一向以黑脸面目示人的安布雷拉生化紧急对策部队，你需要根据公司的指令，在僵尸围城的险境之下完成各种夺取、暗杀、突击任务。你的敌人不仅仅是僵尸、失去控制的生化活体兵器，还包括有系列人气大帅哥——里昂·肯尼迪！


突击兵装备有匕首，可以实施体术攻击

分工合作

忘记打字机色带、红色弹药盒和精打细算、战战兢兢的苦B岁月，更不要指望这个名叫Raccoon City的城市能够与“生化”的2、3两作能够有什么关系。ORC从一开始就是以动作射击，而不是冒险游戏的标准来开发的。就像《战地》系列一样，本作存在完整的职业系统， 可供选择的兵种包括攻击、医疗、爆破、重武器和隐身。除了武器配置的区别以外，不同职业还拥有各自的特技和技能解锁项目。


克莱尔MM和这支霰弹枪显然是不搭啊


制作组在早期宣传阶段告诉所有玩家——里昂必须死！

制作：Slant Six
发行：CAPCOM
类型：射击
发售日期：2012年5月18日
期待度：★★★★

以初始技能为例，Assualt拥有无限弹药，而Stealth则拥有可以屏蔽所有热能信号的光学迷彩。

多重敌人

在本届CVG杂志展出的Demo中，我们有幸看到了扮演攻击手的实际游戏流程。Demo的地图是每一个“生化”玩家都不曾看到过的浣熊市市政厅，这是一幢多层，拥有长长走廊和宽阔大厅的建筑物，最完美的僵尸战场。身为安布雷拉机密保安部队，你的任务是回收公司的所有试验资料和可能暴露这场生化浩劫幕后黑手的证据，为此，你需要同各种各样的敌人战斗。

同“生化”系列保持一致的是，僵尸依然是你的敌人，只不过这次无论是数量还是质量，都和你所体验过的系列作品大相径庭：它们依然是慢吞吞的行走，完全就是各种火器的移动靶，不过现在不再是偶尔从拐角中冒出来的一两只，而是以成群结党的方式出现。它们懂得如何从正面吸引你的火力，从侧面来包抄你，如果你被尸群围住，那么神仙也救不了！此外，僵尸是在一个地点无限制的刷出来的，因为它们个体战斗力低下而想吃豆腐的玩家很快会发现，本作的僵尸还具备了消耗弹药的强大功能。在玩家受伤流血之后，嗅到味儿的僵尸们的行动会更加疯狂，届时你会有穿越到《求生之路》的错觉。

除了海量的僵尸以外，美军特种部队也是你的劲敌。在《生化危机3》中，我们就看到了几支试图渗透进入浣熊市调查事件真相的特种部队……的尸体。在ORC中，你将亲眼见证他们的英勇行动，以及各种惨死的现场直播画面。在与这些训练有素的精英们对战的过程中，玩家需要依靠本作加入的掩体系统，利用地形、战术装备（闪光弹）和稍纵即逝的时机（如敌人装弹），对其实施一击必杀。除了直观的武力杀伤以外，你还可以挑逗各种敌人，让他们产生内讧，从而坐收渔人之利。比如射击一名特种兵的腿部，使其散发出的血腥味吸引周围僵尸的主意，然后再往黑压压的人群（尸群？）中丢一发爆弹……在遭遇那些失去控制的B.O.W.武器（例如“追爷”）之后，将病毒样本或者S.T.A.R.T.S成员的所属物品故意丢给特种兵，就能让活体生化兵器们像疯狗一样追着美军特种兵不放——Bio3中的那些惨死者，大概就是被这种腹黑方法玩残掉的。

货真价实的“感染”

游戏的HP管理机制也与昔日的“生化”系列，乃至常见的动作射击游戏都有很大的不同：角色的血槽无法自动回复，Demo中出现的突击兵只能携带一瓶急救喷雾剂，这就意味着以往靠一堆草药和麦林子弹就可以大杀四方的时代已经彻底结束了。

尽管游戏方式从单机生存冒险转变为了多人动作射击，但制作组还是考虑到了“生化”系列的一些经典设定，并且还有所创新。就拿“感染”这一设定而言，以往我们看到了不少被咬后发生尸变的NPC，而主角无论如何被咬，只要绿色草药一服，就会立刻精神焕发，仿佛对病毒免疫。在ORC中就没有这么轻松了，你的健康状态分为“受伤”和“感染”。一旦被咬过（有专门的特写画面），角色就会感染了病毒，此时你就需要尽快找到解毒剂，否则等待你的不是Game Over，而是更为严重的惩罚——化身僵尸。僵尸状态下的玩家无法控制行动，只能旁观自己的虚拟化身扑向昔日队友，直到被击毙之后才能重新复活。遇到这种情况，或许在第一时间被队友一枪爆头，才是最好的结局。P



左上图：你的敌人还有美军精英特种部队

左下图：威廉老怪华丽地出场了

右上图：艾达·王这么早就换上四代那身旗袍了

右下图：Jill还是一身清凉打扮







马克思·佩恩3
Max Payne 3

■江苏 老黑

在《马克思·佩恩3》（Max Payne 3，简称MP3）即将发售的前夕，Rockstar亮出了本作秘密武器。不是经典角色的复活，不是更为花哨的“子弹时间”玩法，而是——多人模式！

既要叫好，也要叫座

之所以要将这个今日游戏必备的元素，作为一项需要在后面加感叹号的卖点，是因为MP系列从来都是以Singleplayer的面目示人，出色的剧本、充满文艺范的叙事方式、最纯粹的港式暴力美学就是它的全部。然而随着游戏网络化时代的到来，光靠出色的单机体验已经无法保证一款游戏的销量，“叫好不叫座”本身并不能当饭吃。大量原本以“单机游戏”面目示人的游戏，都将战役内容用于吸引轻度玩家，让多人部分担纲巩固和提供持续娱乐性的重任。



会有纽约闪回关，让不适应Max如今光头造型的玩家们找回昔日小马哥的感觉

从Remedy手中接过MP3品牌的Rockstar，此番特意成立了由Charlie Bewsher领衔的多人游戏开发团队，这位设计师表示他们的目标不仅仅是做一款可以发动“慢镜速射”的第三人称射击游戏，更重要的是将MP厚重的氛围和叙事技法保留下来。

“帮派大战”

MP3的多人环节只有一种模式——帮派大战（Gang Wars），对垒双方需要通过数局比赛分出高下。从首局开始，你就会得到完整的故事背景，比如参加一次毒品交易，或者截杀关键证人出庭。以前者为例，买方的某种“非善意”举动最终导致了卖方的拔枪相向，两派眨眼间就打成了一团。此时每一个参与者的目标，就是将散落在现场的钞

制作：Rockstar Studio
发行：Rockstar Games
类型：射击
发售日期：2012年6月1日
期待度：★★★★☆


掩体系统可以很好地制约“子弹时间”给多人对战所带来的不平衡

票和“白粉”抢到手，然后带到本方的初始位置。

听上去是不是有些像司空见惯的夺旗模式（Capture the Flag）？在本局结束之后，你才会感受到Charlie Bewsher所说的“融单机故事体验于多人对战”的设计思路究竟是如何实现的：第二局对战不再是延续上一回合的场景和游戏规则，而是根据双方玩家的实际表现来更换剧情和场景。如果A方劫到了绝大部分的“货”，那么下一回合的战斗就会变成B方成员杀到A方大本营来算账；倘若数名玩家的表现尤其突出，杀人越货的本领高出平均数一大截，那么他们就会被黑帮开出悬赏，在接下来成为对立派系追杀的对象；如果一方不仅仅赢得了胜利，而且还占领了90%以上的区域，则接下来你会发现对方已经在撤退过程中留下了不少定时炸弹，需要本方一面拆弹，一面应对敌人的疯狂反扑……每局比赛由5回合构成，每个回合都会根据上一回合的情况动态变更剧情，单机中用于交代剧情的旁白、数字漫画等等表现方式，都会在多人模式中继续为转场叙事服务。

十八般武艺

MP3的多人模式同样拥有类似《现代战争》的Perk系统，其正式名称为“爆发”（Burst），全部的技能体系共有三个等级，需要在人物等级提升到对应等级之后使用XP进行解锁。目前已知的特技包括：偏执狂（Paranoia），它能够让对方一名玩家所看到的任何角色（包括友军）都变成敌人，只有通过准心对准目标后的颜色变化才能区分敌我；潜入（Sneaky）可以将出现在角色脑袋上方的ID信息（Game Tag）伪装成敌方成员中的一个，只要你不开枪，就永远也不会暴露（但对方眼尖的玩家能够通过可疑的行为和与ID对不上号的人物模型发现马脚）。直觉（Intuition）是一种可以让你提前发现敌人位置的技能，升级之后不仅可以让你透视掩体后方的坏蛋，而且还能对一个区域内的敌我分布情况了如指掌，就像《细胞分裂5——断罪》中Sam Fisher使用的声纳眼镜那样。

MP系列的招牌菜——子弹时间，由于将敌我双方置入两个不同的时间轴，使得它在真人玩家对战的过程中难以达成平衡性，因此很多可以在单人流程发动Bullet Time的游戏都在多人模式中将其取消了（如《极品飞车——闪电追踪2》）。MP3的解决方案是这样的：当一方玩家发动BT之后，两名玩家之间都会进入慢动作状态，发动者可以在正常的时间轴内调整准心，游戏人物的动作与玩家的按键操作是同步的，而对方玩家的鼠标和键盘操作都会慢两拍。但与单机模式不同的是，此时对着浮空状态下的对手射击，依然会产生攻击判定，这就意味着即便对手发动鱼跃浮空乱射，对于承受的一方而言也绝非只有被打爆这一种结果。在双方的肾上腺槽均充满，同时进入BT状态的情况下，那就得拼谁的“子弹集体舞”跳得更好了。P


大叔这次还增加了贴身肉搏操作


悬挂在起重机吊钩上实施“空中打击”

亲身体验这一场宏大的三国乱武吧

《三国志12》
Sangokushi 12

■晶合实验室 Joker



《三国志12》对内政和战斗方面都做了相应的改变和简化，但简化并不意味着简单，精巧的设计让整个游戏过程仍旧十分有趣。

本次光荣在战斗上投入了大量设计精力，放弃了11代的大地图攻守，变为类似“副本地图”的方式，在一张随机生成的地图上展开攻略，而这些地图也并非胡乱编造，而是根据战斗发生的地点的区域特色而建。由于这次光荣的战略重点放在了平板电脑上，为了简化系统消耗对兵种等方面做了相应的简化，本作只有枪、骑、弓三类，按照枪克骑、骑克弓、弓克枪的战术特点，玩家必须在战斗中扬长避短，合理运用以达到兵种能力的最大限度利用。各兵种也有其相应的特技，合理配合各武将独特的技能，往往能达到事半功倍的效果。本作在战斗中引入了“战争迷雾”的概念，每支部队都有一个视线范围，只有当敌人部队进入这个范围内才能进行攻击，这就为整个战斗过程增加了更多的不确定性，更考验玩家的战略安排能力。例如巧妙的设置伏兵，利用“秘技”对敌人突施打击等。深受玩家喜爱的武将单挑机制仍有保留，但与11代仍有较大的改变，在双方部队遭遇后，会有一定几率出现武将单挑事件，开始后双方会有“天、地、人”三种指令选择，按照相克的规律判定，在最多5回合内结束战斗，武力值越高的武将每回合拥有的指令也越多，回合内打出多张相同的指令会令效果更好，还有反击和必杀的指令，整个系统看起来更像是11代舌战的改版。

《三国志12》也第一次加入了网络对战的要素，并于2月29日开始平台测试，网络对战方面与单机战斗也略有不同，成为了一个“卡牌×RTS”的形式。双方在战斗开始前，利用已拥有的武将卡搭配出出战阵容，每位武将都有其相对的消耗点数，而这些点数的总上限为24点，玩家最多利用这些点分出6支部队。一场战斗都会有时间限制，在时间内双方利用所编制的部队攻占对方的大本营以达到胜利。而战斗过程也不再是以前的回合制，改为了即时制，这对玩家的临场指挥和操作都有了更高的要求，整个战斗过程显得紧张刺激。战斗结束后会得到一张新的武将卡。集合玩家养成、卡片收集、即时战斗的游戏方式，给了玩家一种新的游戏体验。

单机剧本方面仍遵循“三国志”系列以往的设定，不过本作一个新的亮点就是会多一个假想历史剧本“信长转生”，日本战国时代的“人气大名”织田信长、伊达政宗等将带领战国群雄乱入三国历史，与三国霸主们展开一场华丽乱战，“三国vs战国”的噱头无疑会吸引更多玩家的关注。

制作：KOEI
发行：KOEI TECMO
类型：战略
发售日期：2012年3月30日
期待度：★★★★★

D丝的心愿
——被尘封的“仙剑五”故事

■南方游戏周刊 E·C



距离《仙剑奇侠传五》的发售，已经过了半年多的时间。在并不景气的市场环境下，“仙剑五”却在销售上取得了迄今为止国产单机游戏的最好成绩，足以令人感到鼓舞。但略微遗憾的是，许多玩家在完整体验过游戏之后，却纷纷表示“仙剑五”的剧情故事如果能再多一些选择方式就好了——游戏中没有选择的情节未免有些太悲惨了。近日笔者通过明察暗访，意外得知“仙剑五”竟然还有另外一个没有被采用的剧本！这个剧本的人物角色虽然与发售的版本一致，但是故事情节却有大量出入之处，甚至根据这个剧本开发的游戏内部测试版都已经到了相当完善的地步。笔者有幸在一个特殊的日子里试玩到了这个被尘封的版本，姑且称其为“仙剑五D丝版”（至于为什么会叫这个名字，各位看完本文后自会得知），由于战斗模式和系统与正式版并无区别，差异只在于剧情上面，下面笔者就来为大家介绍一下此版的游戏剧情。

苍木山上的小山贼姜云凡偶然救下了一个被野猴子追杀的大美女，这位美女唐雨柔是山下武林世家的千金小姐，二人的身份地位差别甚远，但是却一见钟情。苍木山上一曲“凤鸣调”，二人心心相印，很快唐雨柔的父亲唐海杀上山来寻找女儿，唐雨柔只得跟唐海回家，临走前却悄悄给姜云凡留下了一支笛子。“D丝版”游戏的开端与正式版没有太大区别，唯一不同的剧情点是姜云凡打襁褓之时便不知何故被遗弃，身边唯有一块玉佩相随，所以他并不知道自己的父母是什么样子。

后来的剧情依序展开，姜云凡前往唐家堡招亲，通过与唐雨柔的默契配合淘汰了高帅富的代表上官雅，穷小子即将入赘唐家成为“凤凰男”。接下来的情节与正式版相比骤然急变——上官夫人讥讽姜云凡又穷又锉，连像样的定亲信物都拿不出来，于是姜云凡被激之下掏出了玉佩，众人脸色大变……什么？你说这剧情还跟原来一样。错！欧阳慧当场叫道：“你是欧阳谦与水月娘的什么人！”……是的，故事就是这样的，欧阳慧的哥哥叫欧阳谦，作为武林盟主的儿子，打小便是武林中最为出名的高帅富。欧阳家听说武林泰斗一贫道人有个女儿，便想强强联合与其结个亲家。孰不料，欧阳谦却悄悄喜欢上了“黄山老怪”的女儿水月娘——有镜花姑便有水月娘，这着实正常得紧。这水月娘与镜花姑乃是亲姐妹，长大后与老爹墨甲师并称“黄山三怪”，虽然辈分有点乱，但是人家无视规矩礼数，诚不负“三怪”

之名。欧阳谦成为了叛逆的一代，无视政治婚姻与水月娘私奔。欧阳家错失与蜀山联姻的机会，再加上媳妇不是什么大家闺秀，而是“黄山三怪”之一，在武林中的性质相当于“桃谷六仙”，欧阳家一度成为江湖笑柄。

为了证实姜云凡的身份，皇甫卓等人决定押送他前往折剑山庄。后面的故事陆续展开，在冒险中姜云凡又认识了一贫道人的孙女小蛮，夜叉族的王子龙幽，再加上唐门千金雨柔，不是富二代就是官二代，不是高帅富就是白富美，一时间成为名动武林的混搭版F4，可谓是风光无限。在这期间，姜云凡一直以武林盟主欧阳家的接班人自居，但来到折剑山庄后，却被要求他不许问起“黄山三怪”的事，这令姜云凡心中又充满了矛盾与不安——毕竟，一个人不是只有爹就能生出来的。

故事继续发展，姜云凡由于“骨骼惊奇乃难得一见的武学奇才”被一贫道人收为弟子加入了蜀山派。在武功精进的同时，也将担当起日后拯救世界的任务。但这时剧情发展到了高潮，“黄山三怪”来到苗疆要求姜云凡脱离蜀山加入自己门下，为何“黄山三怪”冒着与蜀山为敌的风险也要来抢姜云凡？很简单，也许是血脉中的亲情感应让他们不自觉地就这么做了。面对自己的外公、亲娘（水月娘这个娘字真是恰到好处！）和姑姑（镜花姑这个姑字真恰到好处！），姜云凡顶着内心的挣扎与他们打了一架，真是大不孝！取胜之后姜云凡也战胜了自己的内心，出示玉佩与亲人相认，此处的剧情十分狗血煽情。在这种情况下“黄山三怪”虽然打输，却更是执著地要带姜云凡走。此时一贫道人出面，迫于他的强大三怪只好暂时撤退，临走前墨甲师对一贫说道：“当你的徒弟有什么好！拯救世界有什么好！难道也要和你一样孤独终老，哪里比得上我们随心所欲，与至亲至爱在一起逍遥快活！”



口说无凭，有图为证（以上图片绝无PS）：这几张是“D丝版仙剑五”剧情高潮部分的截图，“黄山三怪”来到苗疆，欲强行收姜云凡为徒，并将他带回黄山。虽然正式版里也有这一出，但是我们可以在图中看到，三怪中酒肉童的位置赫然被一个人取代……是的，在正式版中她叫欧阳倩，是折剑山庄的千金小姐，但在“D丝版”中她叫水月娘，是“黄山三怪”之一。但对于姜云凡来说——“无论是欧阳倩还是水月娘，她都是俺的娘俺的娘。”

这之后姜云凡会对唐雨柔许下心愿，表示“将永远守护她，永远幸福地在一起”。然后游戏进入了重要的尾声选择阶段：是脱离名震江湖的蜀山，回到亲人身边去做不起眼的“黄山小怪”，还是拒绝“D丝”之路，坚持留在蜀山上静待将来拯救世界？如果玩家选择留在蜀山，魔教会很快来袭，在封印魔教教主的战斗中，唐雨柔为了救姜云凡而牺牲，姜云凡一个人在千百年间孤独地镇守着神魔之井的入口，成为了传说中的人物，总的来说和正式版结局没什么两样；如果选择去做“黄山小怪”，游戏会很快结束，听说上官雅由于“骨骼惊奇乃难得一见的武学奇才”，被蜀山七圣选中“重塑修为”，等级立马升到60级HP升到65535，顶替了姜云凡的位置去对抗魔教，后来听说他与魔教教主同归于尽，成为了传说中的人物……而在黄山与三位亲人逍遥快活过日子的姜云凡，此后在江湖中籍籍无名。直到某一天，有一个身着黄衣的窈窕身影出现在了他的眼前，姜云凡露出了微笑：“现在我虽然成为了一个D丝，但是我对你许下的心愿，却终于可以实现了……”

以上剧情就是“仙剑五D丝版”的大纲，限于篇幅笔者不能详细地写出全部攻略流程，敬请谅解。总的来看，这个剧情有些家庭伦理狗血化，被取消也在情理之中……但是某些细节，笔者倒是很喜欢！值得一提的是，虽然被腰斩，但是在后来的正式版中却依然留下了不少“D丝版”的蛛丝马迹。比如将欧阳谦由男变女由爹变娘，名字取谐音为“欧阳倩”，水月娘这个角色被直接取消，只留下了镜花姑。所谓孤木不成林单丝不成线，镜花水月方成空，空留遗憾在江湖！然而最遗憾的一点是，后来的正式版并没有修改“心愿”这个主题，所以在剧情改动后，“心愿”主题反而体现得不那么明显。

目前“仙剑五外传”正在开发中，已得知讲述的是30年前的故事，也许我们有机会看到欧阳谦和水月娘出现在未来的外传故事中……各位，我们明年再见。P

ALAN WAKE

无解的谜团

《心灵杀手》剧情攻略及三重解读

■辽宁 枫红一刀流
江苏 老黑

精品	总评 8.7
制作	Remedy
发行	Nordic Games
类型	动作冒险
语种	英文、中文
游戏性 Gameplay	8.0
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	9.0
音效 Sound	9.0
创意 Creativity	8.0
剧情 Story	9.8

《心灵杀手》是芬兰游戏开发商Remedy继《马克思·佩恩》之后登录Xbox360平台的冒险游戏，尽管移植PC平台的历程时日漫长，但它在PC平台上的画面表现还是令人惊艳，草木叶片随轻风起舞，雾气山岚在谷林间蒸腾，细节刻画得相当精致。敌人出现时有一种空间扭曲的感觉，配合动态模糊和光暗对比，使玩家感受到强烈的紧张和压迫感。

游戏的战斗系统很简单，那些黑暗俘虏拥有黑暗的护盾，只有用光驱逐掉他们身上的黑暗，才能够予以物理伤害，因此光源在游戏中显得尤为重要，手电、电池和枪械、弹药一样不可缺少。只是游戏的后期，战斗已显得拖沓和单调。

游戏的出色之处是剧情叙事手法的高超玄妙，它将电影、游戏和小说等多种艺术手段结合在一起，使得游戏历程离奇曲折，悬念丛生，节奏明快，疾驰有序。主角置身于如真似幻、疑真似梦、光暗交织的世界里，他面对的恐惧不是来自血腥和狰狞，而是来自内心深处的未知和迷惘。在游戏中，玩家和主角一起探索真相，思索缘由，游戏结束仍耐人寻味，玩家们的看法也各不相同，什么平行世界说、多重梦境说、精神分裂说等等，众说纷纭，这也正是整部游戏的魅力所在。关于本游戏情节不同层面的深入解读，在本文剧情攻略之后另有文字阐述，推荐一读。

关于收集元素：游戏里可收集的东西非常多，有原稿（106份）、保温瓶（100个）、罐头堆（12个）、补给箱（30个）、广播（11个）、电视（14个）、广告（25个）等。其中最重要的是原稿，能帮助玩家了解剧情。本攻略会注明全部原稿和保温瓶的收集地点，其他收集品玩家可自行探索。

原稿共有106份，在一般难度下能拿91份，余下的15份只能在梦魇难度下取得，拿全所有原稿至少需通关两次。

ALAN WAKE

第一章 噩梦（Nightmare）

1.作家的梦境（A Writer's Dream）

保温瓶：3

艾仑·韦克是一名作家，这次诡异的噩梦使他寝食难安。梦里他为了某种迫切的原因沿着滨海公路飙车，穿过隧道的时候撞上了想搭车的男子。望着横卧在公路上的男子，意识到闯了大祸，想到会被送进牢狱，甚至看不到艾丽丝，不由瘫坐在地上，这时地上的男子倏忽不见。

艾伦决定前往不远处的灯塔求助，公路的末端是坍塌的桥梁，从断桥拾取咖啡保温瓶（1）。走公路右边的栈桥，这时身后出现方才那男子的鬼影，挥舞着斧头追来。艾伦连忙沿栈桥奔跑，随着断裂的桥面掉下来，鬼影仍在上面喋喋不休地咒骂，说他是个烂作家，随意编排角色的生死云云。



鬼影一直穷追不舍，嘴里还喋喋不休地咒骂着

翻过栅栏来到草坪，阴魂不散的鬼影再度出现，斧头朝手无寸铁的艾伦砍来，迅速躲开攻击（Shift+方向键），艾伦意识到此男是他小说中的角色。继续前行，鬼影化身龙卷风扑来，艾伦朝吊桥飞速冲刺（Shift+W），对面的中年男在朝他呼唤。跑过吊桥，中年男没有过多的寒暄，让艾伦进屋躲避，自己在外面守护。

屋外的中年男被鬼影所杀，而艾伦被锁在屋子里无处可逃，电视机里出现阴森的眼睛，不断地传出“去死”的声音。就在感到绝望的时候，空中出现耀眼的光芒，一个男子声音引导着艾伦离开小屋。沿着光线走，那男子的声音教艾伦如何在这如幻似真的梦境里存活。拾取手电筒和左轮手枪，用手电筒燃烧黑暗使敌人失去保护，再用手枪射杀之。

往前有座废弃的碉堡，路灯下的储物箱里有信号枪和弹药，信号枪的弹药稀少，威力相当于火箭筒，能够将大范围的普通敌人烧成灰烬。进碉堡从木箱上拿到保温瓶（2），来到桥头遭遇龙卷风的追袭，在冲进灯塔前注意右侧的长椅上有保温瓶（3）。



2.欢迎光临亮瀑镇（Welcome To Bright Falls）

保温瓶：3

猛然惊醒，艾伦发现身在渡轮的汽车里，旁边坐的是妻子艾丽丝，方才只是一场噩梦。此次出行是艾丽丝提议的，两人到亮瀑镇休养一段时间。前方就是港口了，两人下车呼吸外面新鲜的空气，艾丽丝要艾伦走到船头的老先生旁边，让她以小镇为背景拍张照片留念。

老先生说再过两周就是驯鹿节了，现在正是造访亮瀑镇的好时机。他名叫派特·梅恩，是镇上电台的主持人，殷切的邀请艾伦这位名作家做期专访，一向低调行事的艾伦婉拒他的请求。离开渡轮，艾伦进到老鹿餐厅找史塔奇先生拿小屋钥匙，结果遇到热情过度的书迷——服务生萝丝，他说史塔奇先生在厕所里。艾伦轻声叹息，看来宁静的假期是泡汤了，在小镇似乎每个人都认得他。

在餐厅门口有个艾伦的人形立牌，是萝丝收藏的宝贝。喝酒的安德森兄弟是本地音乐家，不过现在有些疯癫的样子，要艾伦帮忙换张唱片，在他们身后有部点唱机。从餐车拾取保温瓶（4）后往走廊走去，神经兮兮的葳弗女士警告艾伦不要过去，在黑暗中会受伤。艾伦没有理会她的话，径直走到厕所外敲门，一位身着丧服面罩黑纱的妇人出现在艾伦身后，说史塔奇不幸生病了，由她交付小屋的钥匙和路线图，还说晚点会过去探望。艾伦感到这女士身上笼罩着一层寒气，接过钥匙连忙离开餐厅。当艾伦夫妇的车辆驶远的时候，史塔奇跌撞着冲出餐厅，扬起手中的钥匙朝他们喊：“韦克太太，你不拿钥匙啊？”


前面就是小镇的港口了，艾伦站在船头让妻子拍照

驱车前往巨釜湖的途中，艾伦和妻子谈论此行的计划，他曾是很成功的作家，可自从写完上一本书就文思枯竭，江郎才尽了。现在他只想逃避，不再去想写作的事。

来到湖边先不过桥，沿山道折返汽车处，从木板上拾取保温瓶（5）。小屋里一团漆黑，艾丽丝有黑暗恐惧症，得在天黑前将小屋的灯点亮。走到厨房，柜子上有保温瓶（6）。阳台有部收音机，用它收听广播：店员萝丝谈论见到作家艾伦的经过。

来到屋外，沿着空中的线缆进到棚屋，将老旧的发电机启动（按E键，在指针经过圆盘绿色的范围时按鼠标左键）。艾丽丝进屋梳洗打扮，艾伦欣赏着湖光山色，心情不错。

3.在噩梦中苏醒（Waking up to a Nightmare）

原稿：10，梦魇级原稿：3，保温瓶：8

回到木屋，艾丽丝喊着要给他一个惊喜。推开二楼书房的门，书桌上放着一台打字机，艾丽丝说改变环境会让艾伦有所突破，还提到一位叫哈特曼的医生



沿着倒掉的树干进入伐木场

等等，艾伦听了怒不可遏，负气摔门而出。

艾伦站在栈桥上平复自己的情绪，这时听到小屋传出艾丽丝凄厉的叫声，屋里的灯光全部灭掉。情形不妙，艾伦冲进屋里，看到阳台的栏杆断掉了，艾丽丝的身影在湖水里忽隐忽现，他连忙跳进湖里救援……

突如其来的一记重击使艾伦愕然醒来，他坐在一部车里，身上还流着血，看样子是刚刚发生一场车祸，这是另一场噩梦的开始。

身上没有武器和手电筒，连手机也无法使用，艾伦决定徒步前往山脚的加油站求助。沿着崎岖的山道前行，途中看到空中飘落的稿纸，是《启程》的原稿，它是艾伦计划写的下部作品，还未曾动笔，这些原稿从哪里来？取得原稿（1、2）：原稿的封面，以及艾伦被鬼影般的杀手攻击。

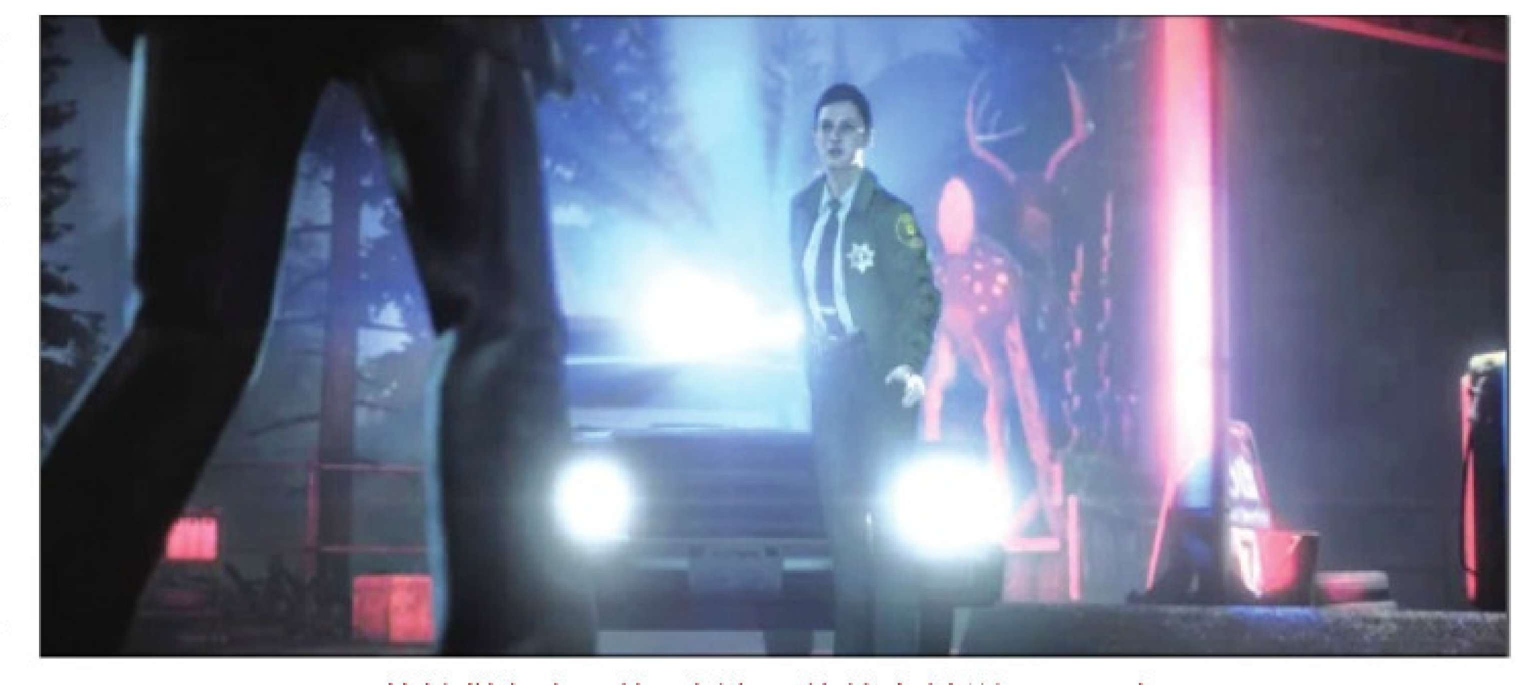
前往加油站的途中有座伐木场，在围栅外的树干上拾取梦魇级原稿（1）：书迷萝丝。沿着倾倒的树干越过围栅，空气中弥散着浓重的寒意，望到起重机前的一道人影，走近却是自称史塔奇的鬼影，他从地上的尸体上拔起斧头便跑掉了。在尸体的左手方向有辆小型货车，在车尾拿到保温瓶（7）。沿着原木间的通道前行，拾得原稿（3）：艾伦利用灯光与黑暗俘虏战斗。

进木屋拿到手枪和手电筒，使用桌上的电话接通亮瀑镇的警察局，这时感到山动地摇，窗外一部大型铲车正朝小屋撞来，艾伦连忙从右门冲出去。回身望去，小屋和铲车一道坠落山崖。

此地求助的希望破灭，只好朝加油站继续行进。穿过栅门，前方黑烟滚滚，迷雾重重，艾伦打开地上的探照灯阻挡鬼影，开枪将其歼灭。用手电照射周围发现诡异的手绘涂鸦，沿着箭头找到补给箱，提示的涂鸦会是谁画的呢？踢爆棚屋里的电力控制箱，从砸毁的栅栏离开伐木场。

前方是一部挖掘机，解决鬼影后跑到左边的棚屋里拿原稿（4）：萝丝做艾伦的白日梦。从挖掘机右边的山道跑下去，艾伦的脑海中不知为何闪现出黑纱老妇的影像。前面的河流有很多小岛用树干连接，过第一道独木桥往左边走到底，从石头上拿保温瓶（8）。继续走，在一个白色铁箱上拿到原稿（5）：巴瑞抵达亮瀑。在过第二道木桥后，从岩石上拾取梦魇级原稿（2）：黑暗魅影苏醒。

过河来到木材转运站，前面是道断梯，调查电线杆的控制箱，从它对面的石头上拿保温瓶（9），再过去杀鬼影启动发电机。进到右边的屋子，从桌上拿原稿（6）：艾伦被鸟攻击，从货架上拿到霰弹枪。回去操作控制箱，将吊车的木材移到两垛中间，利用悬吊的木材跳到对面。山坡上有间木屋，往前拾到原稿（7）：艾伦找到原稿。在路右的崖边拾到保温瓶（10）。


莎拉警长赶到加油站，艾伦向她说明了一切

林中黑雾浓重，鬼影幢幢。艾伦在林中找到发电机，启动它点亮灯光，站到安全区域清掉蠢蠢欲动的鬼影。由灯光往右侧的崖边探索，找到保温瓶（11），在坡道上拾取原稿（8）：加油站里的电视机。

由路灯处跳落车道，往右走遭遇成群的鬼影，消灭它们后来到木材加工厂门前，拾到原稿（9）：艾伦对警长说谎。进到控制室打开厂门，从架子上拾取霰弹枪弹药。在厂区遭遇史塔奇的鬼影，这里的敌人较多，用信号枪朝敌堆里轰一下，再集中火力杀史塔奇，清场后到巨型吊车那里拿保温瓶（12）。

加油站的灯光使艾伦感到安心，院里有个驯鹿节倒计时的牌子，距离节日还有一周的时间，艾伦诧异为何失去了一周时间。在花车的后面拾取原稿（10）：黑暗俘虏了史塔奇，在花车右侧的灯箱下拾得保温瓶（13）。绕到加油站的后边，在卫生间门口的墙上拿到梦魇级原稿（3）：小狗托比。来到加油站旁的公路，往左边走到隧道口，从汽车前拾得保温瓶（14）。



加油站的超市里有张驯鹿节的海报

进到加油站的商店，货柜上有张驯鹿节的活动海报，看完后给镇上警察局打电话。莎拉·布瑞克警长赶到，艾伦向她解释发生的一切：他和妻子住在巨釜湖的小岛上，妻子艾丽丝失踪了。他没有提及杀死史塔奇先生的事，对警长说了谎。

警长认为艾伦撞伤了脑袋才胡言乱语，说巨釜湖里的小岛早在1970年火山爆发后就不存在了，劝他冷静一些。为了证明自己所言非虚，艾伦执意要带她前去看看，于是两人来到巨釜湖。艾伦朝湖中望去，脸上浮现难以置信的表情，湖中的小岛果真不见了！

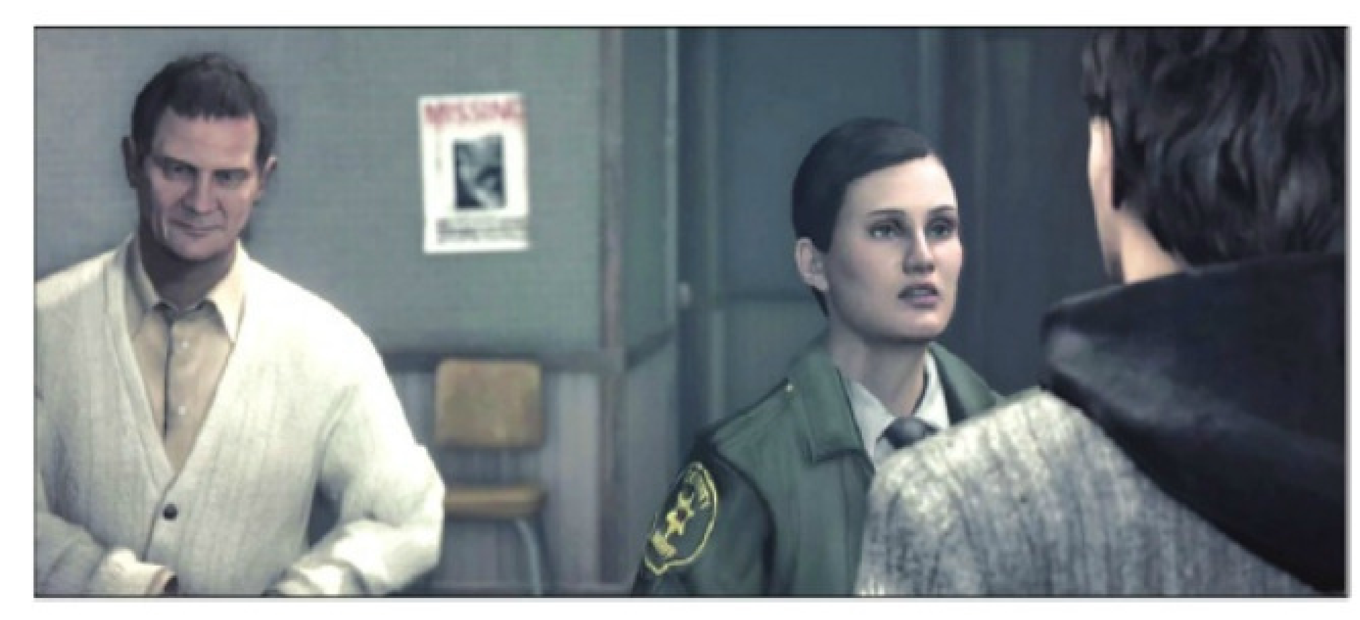
第二章 黑暗俘虏（Taken）

1.亮瀑警局（Bright Falls Sheriff's Station）

原稿：5　保温瓶：3

三年前的纽约市，艾伦买了大堆的东西回到家中，艾丽丝正在工作室里忙碌着，处理艾伦新书封面的照片。艾伦从桌上取到保温瓶（15），走到厨房打开咖啡壶。回到自己的书房，桌上摆放着艾丽丝画的封面草稿，在旁边取得原稿（11、12）：骤停。

屋里突然暗下来，是暴风雪破坏了供电系统，公寓的保险丝烧断了。有黑暗恐惧症的艾丽丝发出尖叫声，艾伦一边安慰着她，一边走到控电箱那里拿手电筒，回到艾丽丝身边。



在警察局的前厅见到哈特曼医生，气愤的艾伦上前就给了他一记重拳

屋里点亮了蜡烛，两人依偎在沙发上，艾伦给艾丽丝讲述着随口编造的故事，他将一只“神奇开关”交到她手上，说是小时候妈妈交给他的，只须拨下开关就会出现光明，驱逐黑暗……

时间回到现在，自从艾伦发现巨釜湖的小岛不见后，情绪变得焦灼不安，医生认为他是由于车祸造成的精神紧张。为了能够继续寻找妻子，艾伦向医生隐瞒了头痛和失忆的事，免得被他们送去医院。

离开诊室来到警察局前厅，有些疯癫的葳弗女士正在测试灯泡，接待处的葛兰特副警长一副不耐烦的样子。穿过前厅到办公室，从桌上拿到保温瓶（16），从地上拾取原稿（13）：艾丽丝看到鬼影。

前往警长办公室和莎拉警长谈话，从桌上拿回手机。这时接到陌生人的电话，里边传出艾丽丝的呼救声，接着一名男子的声音警告他别再和警察交涉，否则会杀掉艾丽丝。那男子留了点东西来证明此事的真实性，并要他午夜到情人峰瞭望台碰面。

回到大厅，往接待处的右侧走廊到牢房区，在第三间牢房的床铺上拿到原稿（14）：餐厅中的黑暗魅影。来到警察局后的停车场，清晨的阳光刺痛了艾伦的双眼，在对面的车库门口有保温瓶（17）。往左越过栅栏，踢开篱笆的木板进到小院里，从废旧的汽车里拾得艾丽丝的驾照，确认艾丽丝真的被那男子绑架了。在右边的石头上拾得原稿（15）：艾伦抵达情人峰。

回到警局前厅，莎拉警长正和哈特曼医生说话。当艾伦得知是哈特曼邀请艾丽丝来到小镇，并试图治疗他的时候，怒火中烧地给了哈特曼一记重拳。如果没有他的邀请，他们夫妻就不会来到这座小镇，也不会发生绑架的事情了。艾伦的经纪人巴瑞·惠勒赶到，平息了两人的纷争，哈特曼倒是不以为意，仍邀请艾伦到巨釜湖山庄做客。

2.长老森林国家公园（Elderwood National Park）

原稿：17，梦魇级原稿：1，保温瓶：14

艾伦将发生的事情告诉了巴瑞，两人赶到长老森林国家公园打算租间小屋住下来。来到游客服务中心的门口，碰到送咖啡的店员萝丝。进到屋里，到处是动物标本和图绘说明，在右边的厨房柜上拿到保温瓶（18）。在阳台找到管理员洛斯提，他正照料一只叫麦克斯的小狗，交谈后到柜台的登记表上签字，再回去交给洛斯提，拿到住屋的钥匙。

巴瑞怀疑艾伦患有精神病，完全脱离了现实世界，喋喋不休地劝他不要胡思乱想，这样容易被抓进精


管理员洛斯提正在照料一只受伤的小狗

神病院。艾伦心意已决，他必须到情人峰见到绑匪，才有救回爱妻的可能。在小屋等到午夜，到楼下的厨房拿到保温瓶（19）。离开小屋，在圆型的浴盆前拿到保温瓶（20），然后沿石阶而下，在巴瑞的汽车旁拾取原稿（16）：巴瑞怀疑艾伦疯了。

山道的右侧木屋里有部电台，医生和主持人大谈钓到大嘴鲈鱼的事情。继续前行，大地忽然一阵震动，空中的黑雾愈见浓重，艾伦有种不妙的预感。电话亭边有条小路，走到末端有座凉亭，拾得原稿（17）：萝丝与洛斯提。回大道继续走，在一辆汽车的尾厢里拾到原稿（18）：垂死的洛斯提，里面写着洛斯提被枪击的情节，令艾伦感到莫明的寒意。就在此时，前方的游客中心传出数声枪响，和洛斯提凄惨的呼叫声。

赶到游客中心的院落，先到左手边的小屋拿保温瓶（21）。游客中心的墙壁被撞开一个破洞，屋里凌乱不堪。洛斯提奄奄一息地躺在血泊中，说他拾到的一页原稿中的故事都变成了现实。洛斯提将钥匙交到艾伦手上，要他将灯打开，这样才不会被鬼影袭击。

艾伦决定找到他说的那页原稿，以确定方才发生了何事。拾取地上的左轮手枪来到管理处屋外，从石阶上拾取原稿（19）：洛斯提被黑暗魅影攻击，在屋后面的树下拾得保温瓶（22）。

用钥匙打开屋门，在后门的地上拾得原稿（20）：艾伦抵达明亮的安全处。进到里间发现控制箱被斧头破坏，这时游客中心那边传来破坏的声响，夹杂着洛斯提的惨叫。回到院落发现地上残留着黑色的液体，踩上去会掉血。解决掉几个鬼影进到屋里，发现洛斯提已经不在，旁边的墙壁被破开一个巨洞。追出屋外遇到被黑暗束缚的洛斯提，挥动斧头朝艾伦砍来，艾伦的呼喊无济于事。洛斯提的移速很快，持续用手电筒瞄住他的身影，燃尽他的黑暗就跑不动了，而后开枪将其击毙。

继续赶往情人峰，在路边的野餐桌上拾取原稿（21）：洛斯提临死前的思绪。来到岔路口有情人峰的路标，先往左侧的弧形木道走，在石洞里的补给箱拿猎枪。回到主路线上，在电话亭附近遇到鬼影，清完过桥。左侧的山坡上有灯光和亭子，先往右转找到野餐桌，从旁边的地上拾得原稿（22）：巴瑞遇见萝丝。

来到凉亭休息，椅子上有把猎枪。从另一侧的山道下去，树林里雾气渐浓，清掉几个鬼影过木桥，在路标前拾取原稿（23）：艾伦看到火炬的符号。右边的电话亭被斧头毁坏，后面的栅栏是可以越过的，从石上拿到保温瓶（23）。

穿过一道石墙拱门，遇岔路往右走，看到空中悬吊着巨大的圆木年轮，前面的野餐桌上有保温瓶（24）。返回主线路，从栅栏左侧缺口跳进去，在石上拾取原稿（24）：奈丁格抵达亮瀑。

乘坐缆车的时候，成群的乌鸦俯冲下来，缆车发生剧烈摇摆，艾伦跌落到对岸。这时被一群鬼影包围，危急时刻一只信号火炬丢了过来，红色的光芒映彻四周，那些鬼影随之消亡。

来者就是绑匪，艾伦认出他曾是同艘渡轮的乘客。艾伦的手枪不知掉落何处，手上只有手电筒和绑匪送的信号火炬，用它们来燃烧黑暗，让绑匪开枪终结鬼影。阶梯前的栅门需要绑匪花费时间撬开，艾伦来阻退鬼影，远处用手电筒，近身就扔信号火炬。



回到游客服务中心，洛斯提已经奄奄一息



乘坐缆车的时候遭受鸦群的袭击



用信号火炬阻退围攻的鬼影

登阶梯来到瞭望台，在园区地图的牌子后拾取保温瓶（25）。在瞭望台和绑匪合作阻击围攻的鬼影，然后绑匪向艾伦索要全部的原稿，他确信原稿有着某种神秘的力量。艾伦一拳砸向绑匪，结果平台的护栏断掉，两人摔落到下方。

艾伦爬起来拾起绑匪掉落的手枪，而绑匪已逃得无影无踪。从石上拾取原稿（25）：艾丽丝对黑暗的恐惧，收集附近的补给。在瀑布旁的木头上有标记，按提示走找到补给箱。沿着独木桥越过溪谷，地上散发微弱光芒的东西是兽夹，踩上去要连点鼠标挣脱，还得消灭引来的鬼影，因此行走时需用手电探察，确定无碍再走。

在路左有补给品的地方，往河对岸望去是一座磨坊，在岸边倒卧的树干后拾得原稿（26）：莎拉思考艾伦的事。过独木桥来到废弃的小屋，启动发电机点亮灯光，驱走围袭的鬼影。在旁边的木屋里拿保温瓶（26），再到附近的屋前拾取原稿（27）：艾伦听到链锯的声音。

跳落石崖，在右边望到一架坠毁的飞机，往左来到磨坊附近，启动发电机阻挡鬼影。朝磨坊方向的灯光行进，在一块高兀的石崖上拾得保温瓶（27）。沿磨坊外的竖梯爬到平台，脚下开始摇摇欲坠，纵身跳到屋子里。沿楼梯上去，地面上的黑液要用手电燃尽再通行，在二楼的阳台上拾取原稿（28）：伐木场中的副警长。来到三楼，将配重的铁桶踢下去，再利用升起的木台跳到对面，从沙袋上拾取原稿（29）：惊恐的巴瑞。进到里间的储藏室，从木桌上拿到保温瓶（28）。



燃尽鬼影的黑暗才会对他造成物理伤害


小屋上空的鸦群要用信号枪的焰火消灭

爬竖梯到磨坊顶部，往前来到伐木场，解决掉一个手持铁铲的鬼影，进到左边的残破木屋拿到猎枪。攀过木箱到另一端，拾取原稿（30）：艾伦感觉到黑暗魅影。回到伐木场的院落，从门左的木板跳出去。来到下一院落，遭遇手执电锯的伐木工，燃尽他的黑暗需要较久的时间，在近身的时候扔信号火炬来维持光线，破掉防护再用猎枪解决之。

离开伐木场接到巴瑞的电话，他被一些乌鸦困扰着，他对艾伦的话有些相信了，现在得尽快与他会合。离开了充满恐惧的黑暗森林，前面是公园停车场，在入口的右侧野餐桌上拿保温瓶（29）。前往车库对面的卫生间，在入口处的垃圾筒边拾到原稿（31）：奈丁格对艾伦开枪，在男卫生间的长凳上拾到车库钥匙。

驾车离开停车场右转，在成堆的轮胎前拾到保温瓶（30）。沿公路疾驶，途中的鬼影尽量用车去撞。过桥来到封锁的隧道口，下车清除围上来的鬼影，在木场的野餐桌上拿到保温瓶（31）。进入隧道，在运输车旁边拾到原稿（32）：绝望的艾伦。

住屋遥遥在望，这时绑匪再次打来电话，要他两天时间完成稿子，两天后在煤矿矿场会面。现在艾伦的身上只有残缺不全的原稿，他必须得将结局给写出来。在阶梯前的铁箱上拾取信号枪，然后沿山坡上行，在路中间拾到梦魇级原稿（4）：艾伦在黑暗魅影的掌握中。

来到住屋外，望到漫天旋舞的乌鸦遮蔽了星月光辉，随后它们朝艾伦疯狂扑来，身上的信号火炬对它们没什么作用。将武器换到信号枪，用信号弹轰杀它们，几弹即可清光。在小屋前后搜索，有信号弹可捡。

艾伦让巴瑞到镇上打听绑匪的身份，自己准备写出完整原稿换回艾丽丝，只是他的想像都变成了现实，而他的脑袋空空如也，再也写不出任何东西。在他焦灼无措的时候，巴瑞接到了萝丝的电话，说有几张原稿在她手上，要巴瑞和艾伦去拿。一场杀机四伏的鸿门宴正等着他们……

第三章 赎回艾丽丝的代价（Ransom）

1.逃亡（On The Run）

原稿：11，梦魇级原稿：1，保温瓶：9

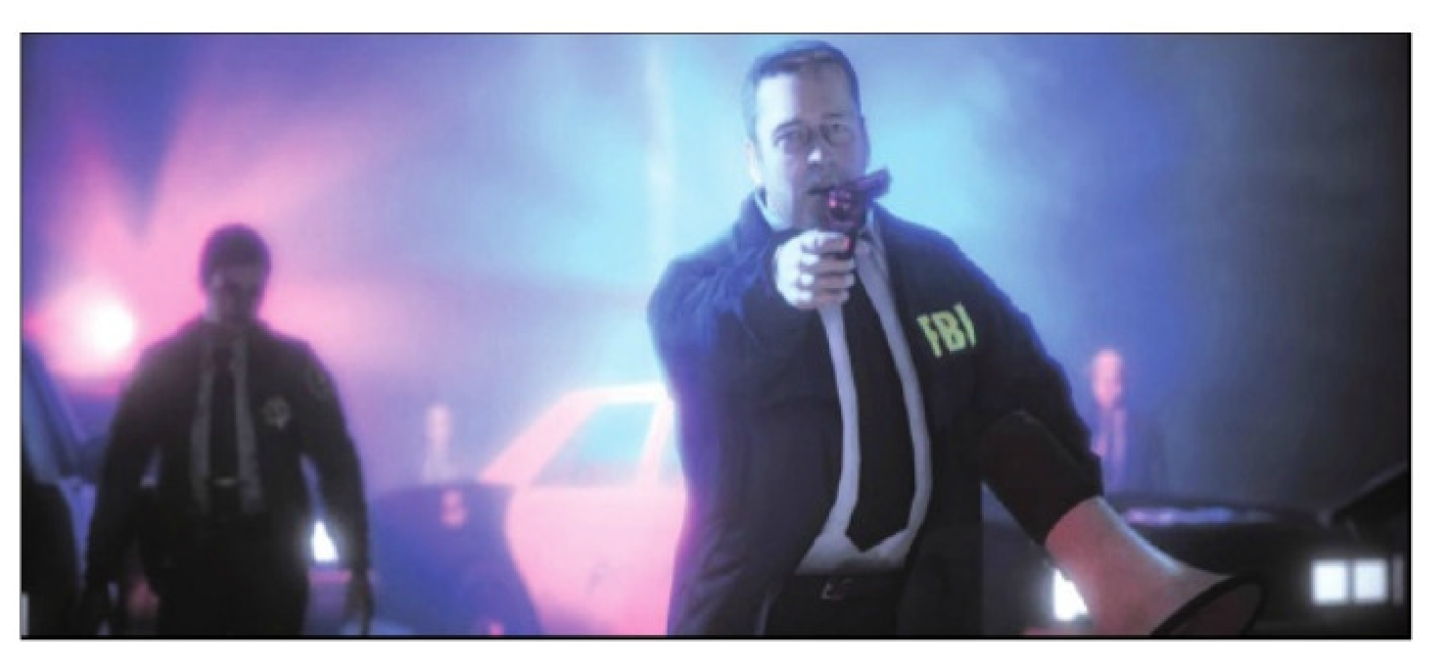
艾伦和巴瑞来到住宅区，跟着管理员蓝道夫前往萝丝租住的屋子。路上巴瑞说起在报社资料库查到的线索，镇上经常发生失踪和神秘死亡事件，都发生在巨釜湖边。湖里原来有座小岛，是作家汤玛士·赞恩所有。赞恩很喜欢潜水，所以那座岛又称为潜水夫之岛。1970年湖底火山爆发，赞恩和小岛一起沉了下去。赞恩还有个叫芭芭拉·杰格的女朋友，在火山爆发前溺毙在湖中。有关这些故事的文章，都是葳弗女士写的，就是那个在老鹿餐厅警告洛伦，在警局前厅测试灯泡的那个有点疯癫的女人，可能是因为赞恩和杰格的死而精神崩溃了吧。

走到一艘破旧的帆船边，蓝道夫说它是早上从天上掉下来的，想必是龙卷风刮来的，在船只对面的野餐桌上有保温瓶（32）。

敲开门进到屋里，两人坐到沙发上喝着萝丝煮的咖啡。艾伦问起原稿的事，忽然觉得天旋地转，手中的咖啡杯跌落地上，眼前萝丝的脸庞变得模糊起来……



两人喝着萝丝煮的咖啡，忽然觉得头晕目眩



奈丁格警官追到广播电台要逮捕艾伦

艾伦醒来发现在萝丝的卧室里，时间已过去了一天。还有半天的时间就要和绑匪见面，得赶快离开这里。巴瑞昏睡不醒，而萝丝也神志不清的喃喃自语，看来是某种东西利用了她。

在厨房拿到保温瓶（33），出屋从地上拾取原稿（33）：蓝道夫打电话给警察。沿着小道走，大门外面围有大队的警察，联邦调查局的探员奈丁格厉声警告，然后朝手无寸铁的艾伦开枪，艾伦见状不妙转身逃跑。身后枪声连连，大批警察在密林中搜索他的踪影。

现在要躲避警队的搜捕逃离此地，利用黑暗来躲开手电的光芒，沿着山路一直前行，在路边倒卧的树干上拾到原稿（34）：沉睡的黑暗魅影。往前走黑雾渐渐浓重，一辆警车被黑暗力量摔毁在路边，里边的无线电台传出莎拉警长的声音，责怪探员奈丁格随便朝艾伦开枪。沿公路右行，拾得原稿（35）：黑暗魅影拜访萝丝。

沿着山道前行，黑暗力量不断地剥夺警员们的生命。奈丁格认为是艾伦的手笔，莎拉警长劝他不要轻易下结论。艾伦攀上瞭望塔，搜索屋子拿到保温瓶（34）。用望远镜看到远处广播电台的灯火，心想梅恩看样子挺和善的，或许能告知前往煤矿矿场的路。



用探照灯来烧蚀栅门的黑暗

前方的路被黑暗鬼影凝结而成的栅门封锁，试图阻挡艾伦的脚步。往左边的山坡跑去，到棚屋启动发电机，再将崖边的探照灯对准栅门解除封锁，探照灯后面的石头上有保温瓶（35）。

继续走再次遇到黑暗栅门，到右边拿手电筒来消除。在路上有辆倾覆的警车，从地上拾取一些闪光弹，用它们来消灭沿途的鬼影。闪光弹杀伤力较高，等敌人聚拢再扔。往前过木桥，解决浮现的鬼影，往右侧的石崖拾得原稿（36）：萝丝遭到黑暗魅影碰触。

进到广播电台的院落，在汽车的前边拾取保温瓶（36）。进到屋里，梅恩见到艾伦造访格外高兴，打算为他作专访。这时屋外传来警笛声，联邦调查局的奈丁格气势汹汹地逼近，命令艾伦束手就擒，并发疯似的朝他开枪，艾伦跳窗逃走。不管基于何种原因，奈丁格想要置他于死地，艾伦知道无论怎样都不能被抓，否则无法救回艾丽丝，还会如巴瑞所说的被扔进精神病院，

前往火车调度场，希望在那边能找辆车，路边的栅栏上有份原稿（37）：在广播电台的奈丁格。往前有部发电机，将灯点亮进到安全区，在箱子上拾取手枪弹药。由这里往右前方的巨石探索，有条崎岖的山道通往山顶，在路右的崖边拾得保温瓶（37），到山顶从信号塔底拾到原稿（38）：华特与丹尼搏斗。

回山脚的丛林继续行进，破旧木屋外放置着几盏探照灯，似乎别有用意。进到屋里取霰弹枪，这时成群的鬼影围了过来，连忙冲到屋外点亮探照灯，配合霰弹枪将它们消灭。在小屋的右侧有条小路通往栅栏，取得原稿（39）：艾伦遭



在木屋里解决冲进来的鬼影

到推土机攻击。

沿主路线前行，路右的棚屋里有保温瓶（38），经过棚屋走不远，在路右的树下拾得原稿（40）：莎拉不信任奈丁格。沿着铁路线旁的小路走，接到艾丽丝打来的电话，信号质量极差，她的声音听起来也有些怪怪的。在路边的木桩上拿到原稿（41）：艾伦被着魔的东西攻击，

往前是一座铁路桥梁，沿着下层行走，头顶的管线被黑暗力量操纵着，朝艾伦的身体飞来，用手电筒燃尽它们附着的黑暗。过桥后上斜坡是一道围栏，先往右侧走，在树桩上拾取梦魇级原稿（5）：艾伦与夜泉。再沿围栏向左走，从竖梯前的钢构上拾取原稿（42）：伐木场中的艾伦与黑暗魅影。

爬竖梯进到火车调度场，在路灯下换到强力手电筒。跳落货场，在右边角落的木堆上拿到保温瓶（39）。打开电动门，大批鬼影从身后出现，射击院落里的红色气罐可以炸死它们。进到库房上二楼收集补给品，来到阳台拾到原稿（43）：艾伦被黑暗魅影攻击。跳下阳台来到后院，这时一辆推土机冲了过来，随后还有几个鬼影出现，扔几枚信号弹持续燃烧黑暗，一边躲避推土机的冲撞，一边射杀穷追不舍的鬼影。离开院落，外面有辆白色小型货车，在右侧的车库里有保温瓶（40）。

2.镜峰（Mirror Peak）

原稿：11，梦魇级原稿：2，保温瓶：11

逃离了黑夜，久违的阳光让艾伦有了一丝的安全感。驱车往矿场前进，在断桥前往右侧的山坡探索，在崖边的红沙发上拾得保温瓶（41）。继续行驶，路边有一幢红色小楼，在三楼的木箱上有份原稿（44）：渡船上的莫特。

矿场的门口改建成了博物馆，左边是矿井的入口，里边的角落有保温瓶（42）。调查几块解说牌，沿人行道过去拾取原稿（45）：在广播电台中的莎拉。进到破旧的仓库等候绑匪的到来，时间是一种难挨的煎熬。过了约定的正午时间那家伙仍没出现，艾伦变得烦躁不安，脑海中浮现着各种可能发生的事。傍晚时分，绑匪打来电话，改在镜峰的瞭望台见面。艾伦的心里充满愤怒，恨不能把绑匪千刀万剐。沿中间的滑道到下层，从货架上拿保温瓶（43），开门跳出仓库。

来到货运站，从地上拾取原稿（46）：汤玛士赞恩爱上了芭芭拉·杰格。沿着列车车厢前进，途中遭遇不少鬼影，有的还控制物品朝艾伦砸来，尽量扔信号火炬或闪光弹来驱赶。穿过车厢和仓库来到后面的院落，山坡上吹起的龙卷风将树木摧折了，倒掉的电线杆阻住了艾伦的去路。通过收集的原稿得知，那化身龙卷风的便是黑暗魅影，它躲在芭芭拉·杰格的躯体里，现在她要去抓艾丽丝么？

艾伦前去关闭电源，路上鬼影晃动，用霰弹枪搭配闪光弹来清。在电闸附近拿到信号枪和信号弹。来到仓库三楼，在红沙发上拿保温瓶（44），从桌上拿原稿（47）：艾伦遭到黑暗魅影的碰触。

来到另一边的院落，进控制室扳电闸打开电动门，在汽车旁边拾取闪光弹，朝镜峰的方向前行。消灭陆续出现的鬼影，从路左的石块上拾得原稿（48）：牢房中的艾伦和巴瑞。

左侧山壁有座废弃的矿井，里面有只补给箱。离开矿井往右边的断桥走，在边缘拾取保温瓶（45）。过桥后有个探照灯，在前边拾得泵动式霰弹枪。前面是岔路口，往左走有座红色小屋，桌上有保温瓶（46）和信号火炬。回到岔路口走右边，这里是到处插着十字架的坟场，再往前则是矿工居住地灰峰谷，废弃后被人称为鬼镇。



在火车调度场遇到大批鬼影，还有一辆被黑暗附身的推土机

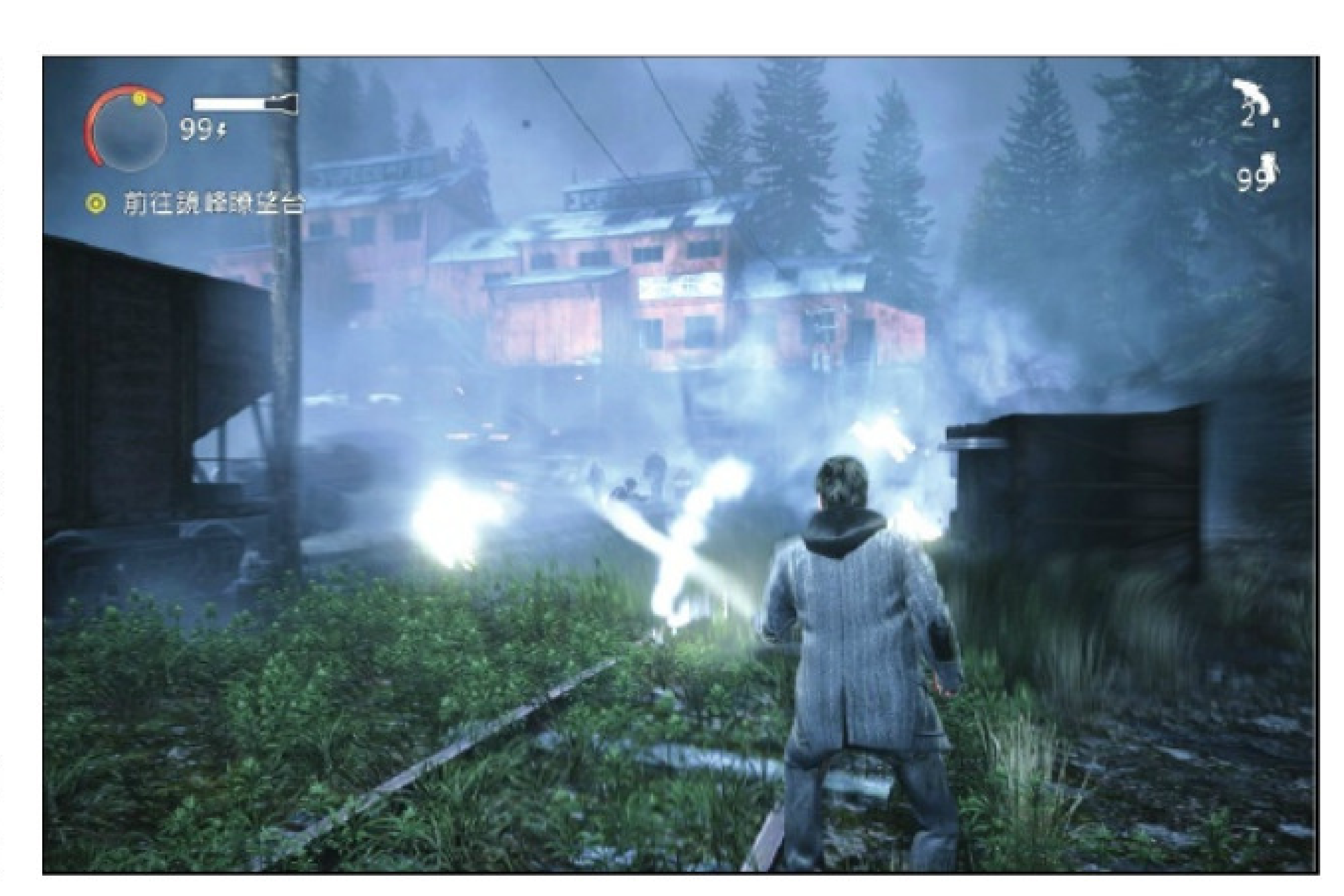


久候不至的绑匪打来电话，变更了会面地点

进到鬼镇立刻左转，在石壁上拾取梦魇级原稿（6）：艾伦阅读原稿。往前是一座木桥，在桥前拾取原稿（49）：艾伦与凯西。过桥后往右走，在红色铁皮屋里拿保温瓶（47）。在不远的另间铁皮屋里拾到梦魇级原稿（7）：医生检查巴瑞和萝丝。

往前遇到被黑暗力量控制的铁轨和矿车，扔闪光弹或信号火炬，同时用手电筒燃尽它们的黑暗能量。穿过隧道到另一边，解决掉被黑暗附体的火车头，在小屋后的木箱上拿保温瓶（48），进小屋拿到钥匙。

用钥匙打开旁边大屋的门，穿过屋子到后面的空地，看到黑暗魅影经过，所到之处草木摧折。爬竖梯来到山道上，左边有个补给箱，里边有信号枪和弹药。沿山道前行，空中扑来几群乌鸦，用身上的信号枪清除。



闪光弹是应付成群敌人的好道具

跳落银矿矿井，在洞腹有两条通路，先走左边的洞穴，艾伦感到头痛，听到远处传来艾丽丝的呼救声，不由加快脚步。在右侧的石头上拾取原稿（50）：猎人遭黑暗俘虏。前面的路被湖水阻住了。

回到路口走右边，跳落到有很多摇摆铁链的洞里，在左边木架的底部拾取原稿（51）：宏伟汽车旅馆的奈丁格。出口被坠落的石块阻住了，一名被黑暗束缚的壮汉破墙而入，附近有更多的鬼影出现，清掉他们后从砸开的缺口出去。沿着左侧的墙壁走，拾得保温瓶（49）。前面是两道高台，用两边的开关来移动吊臂，利用空中吊钩上的钢材逐层跳上去。

离开银矿，先沿楼梯往山顶爬，在木塔的顶端拾得原稿（52）：托尔击中辛克莱尔护士。沿阶梯下至山腰，启动发电机乘缆车到对岸，途中遇到鸦群的袭击。落地后按照雷达的方向前行，在巨釜湖的告示牌旁过吊桥。走到桥中央的时候，桥两侧出现鬼影，用信号枪或霰弹枪往前杀过去，避免被它们前后夹击。过桥后往左边的石崖拿保温瓶（50），路左的石后有补给箱，继续往镜峰方向走，在路右的石头上拿原稿（53）：巨釜湖畔的莫特。



前面是荒弃的鬼镇

沿山道走到尽头，再沿左侧的石块爬上去，推倒一块木板铺路，再踢断一根木桩，用木板搭成斜坡，进到废弃的楼里收集补给。从楼顶跌落房间后，从鬼影的包围中杀出去。建议扔信号火炬来持续燃烧黑暗，或扔闪光弹造成范围杀伤，武器最好用霰弹枪。回到屋顶跳到后花园，往左绕到栅门前拿保温瓶（51）。

沿山道下行，望到巨釜湖里有灯光明灭，那里就是当初艾伦和妻子居住的小岛，在木梯上拾得原稿（54）：艾伦在山庄中苏醒。

往前来到镜峰的瞭望台，看到绑匪噤若寒蝉的跪伏在地上，向某人苦苦哀求着，说艾丽丝根本不在他手上，绑架的事完全是个谎言。艾伦上前探看，突然袭来的黑暗魅影将绑匪扫向天空，转而攻击艾伦，将他抛进了巨釜湖……

ALAN WAKE 第四章 真相（The Truth）

1.巨釜湖山庄（Cauldron Lake Lodge）

原稿：10，保温瓶：6

强烈的撞击使艾伦的意识模糊起来，他看到自己操作打字机的身影。亮光划过，似乎有人朝自己伸出了手……艾丽丝的影子仿佛站在眼前，呼唤着艾伦的名字……那道人影随后消逝，哈特曼医生的脸出现在眼前，安慰他保持平静，说他在诊所待了有些时日，度过一段痛苦的经历。

艾伦醒来感觉四肢无力，脑海里一片空白，不知哈特曼医生给他打了什么东西。跟随哈特曼在山庄的诊所闲逛，到外面呼吸一些新鲜空气。哈特曼一路上唠叨不休，说他特别擅长治疗艺术家的精神病症，这就是艾丽丝带艾伦来小镇的目的。他说艾丽丝已经死了，可艾伦无法面对现实，于是产生幻觉和怪异的想法，在内心建构无比细腻的世界，里边有自己创作的原稿，黑暗的超自然力量等等，这些只是艾伦潜意识的自觉保护而已。

艾伦知道哈特曼是在说谎，为了不再被打药，只能乖乖的配合听他说话，但心里努力不去相信他的话。走到外面的大露台，下面就是巨釜湖，湖的另一边是镜峰。湖中的小岛不在，只余粼粼波光。在露台上有巨大的日晷，上面有汤玛士・赞恩的题词。空中忽然传来隐隐雷声，两人来到诊所的休息大厅。在柜台上拾取保温瓶（52），跟随医生继续走，走廊的右侧有块告示牌。进入房间见到安德森兄弟，艾伦曾在老鹿餐厅见过他们，他们曾是当地有名的乐手，还办过巡回演唱会，现在是医生的病人。

山庄的供电系统出现问题，哈特曼先行离

开，这时安德森兄弟说医生想要套出他们的秘密，他们觉得艾伦是值得信赖的人，便将一份原稿交给艾伦，让他前往安德森农场，他们在那里留下了重要线索，找到它可以解决艾伦心中的谜题。取得原稿（55）：汤玛士·赞恩的作品与助手。



跟随哈特曼医生游览山庄



在山庄里再次遇到安德森兄弟这对活宝

回到休息大厅上楼梯，在二楼的护栏上拾取保温瓶（53）。回到自己的房间，哈特曼医生希望艾伦能坚持写作，还派来柏奇护士看着他。艾伦假装配合的打字，然而白纸的反光让他双眼刺痛，根本无法静心思考。这时外面传来吵闹声，柏奇护士跑出去调查，艾伦打算利用难得的机会逃离山庄。

在楼梯前拾到原稿（56）：山庄里的巴瑞。下楼到休息大厅，看到女护士辛克莱尔被打昏在地上，安德森兄弟正朝门里的柏奇叫嚣。柏奇和辛克莱尔都是哈特曼医生的爪牙，如此下场也是活该。艾伦从地上拾到办公区的钥匙，开门进到走廊，墙壁上有巨幅照片，是诊所成员的合影，那名绑匪居然就在其中。左边的房间有部录音机，里边是艾丽丝和哈特曼的电话录音。艾伦听出绑匪打来电话中艾丽丝的声音，正是利用这卷录音带剪辑出来的。听完三段录音，从屋子另一边的木桌拿到原稿（57）：莫特让哈特曼失望。

回到走廊，在对面的房间里找到巴瑞，原来是哈特曼将他骗来这里，打昏他囚禁在此，在他身后窗台上有保温瓶（54）。进到办公室，从桌上拿到左轮手枪，这时哈特曼医生进屋，艾伦的枪口对准了他。哈特曼试图解释，两人合作可以创造一个美妙的世界，这时黑暗魅影出现，艾伦连忙逃到隔壁，被困的哈特曼遭到魅影的吞噬。艾伦自动获取原稿（58）：哈特曼看到艾伦跌落悬崖。

回到走廊，看到墙壁渐渐被黑色液体侵蚀，连忙开门到大厅，很多家俱在空中飘浮旋舞着，显然受到黑暗力量的控制。艾伦连忙跑到二楼将那台发电机启动，点亮的灯光将一楼阻路柜子的黑暗燃尽。

回到休息大厅往对面的走廊走，中途被书架堵住，左转进房间拾取信号火炬。来到隔壁，出口被两只玩具熊堵住，扔信号火炬将它们烧蚀，进到休息室从沙发上拾取原稿（59）：哈特曼的任务。

进到走廊，门外有只黑暗控制的圆球朝艾伦攻击，引它摧毁大门。来到外面的庭院调查中央的雕塑作品，在后面平台护栏上拾取保温瓶（55）。从大门外的巴瑞手里接到手电筒，这时整座山庄都被黑暗所吞噬，艾伦只有穿越树篱迷宫才能离开山庄。在迷宫中一棵树下拾取原稿（60）：艾伦看到古老众神的舞台。走到几张长椅的地方有歧路，走左侧的通道至末端，椅子上有原稿（61）：哈特曼与电力故障。



吸引圆球撞开诊所的后门

穿出迷宫是一座亭子，被黑暗束缚的哈特曼医生持着斧头走过来，艾伦与他保持距离，用手电筒持续燃烧他身上的黑暗，或扔只信号火炬，再开枪射杀他。空中有黑鸦飞扑而来，艾伦冲进亭子拾取信号枪消灭它们，再处理掉一些鬼影喽啰。从亭子里拾取保温瓶（56），进到前面的小屋拿霰弹枪和弹药，还有份原稿（62）：莫特掌控大局。沿着后花园的通道前行，用手电筒燃尽铁门上的黑暗，在阶梯前拾到原稿（63）：巴瑞遭到黑暗俘虏攻击。

在水池边的拐角有小路通往补给箱，里边有信号枪弹药。上石阶到路灯处，前面的护栏上有保温瓶（57），这里可补给大量弹药，左转到末端拾取原稿（64）：哈特曼对艾伦注射镇静剂。

来到出口见到巴瑞，他却找不到开门的钥

匙，成群的鬼影缓缓逼近，一股令人窒息的黑暗之气笼罩着艾伦。艾伦这时要利用身上所有的弹药来应付眼前局面，不用顾虑后面。建议先往前扔一枚信号火炬，再退到铁门处远程射击。对付体型较大的鬼影要换信号弹来轰击。清完所有鬼影，巴瑞找到钥匙打开了铁门，上车逃离此地。



被黑暗束缚的哈特曼在凉亭里现身

2.安德森农场（The Anderson Farm）

原稿：9，梦魇级原稿：1，保温瓶：12

哈特曼医生和绑匪是一起的，他们没有抓到艾丽丝。一切都是巨釜湖作怪，它影响作品成为真实，哈特曼一定意识到了这点，想要借助自己的写作来改变世界。当年的汤玛士·赞恩在创作中遇到过这种事，安德森兄弟也一定遇到过，现在艾伦要前往农场找出俩兄弟留下的线索。



在一幢民居里发现奄奄一息的男子

汽车撞到山坡滚落的石块发生车祸，艾伦被甩出车外。爬起来发现枪丢了，一边沿着山道走下去，一边和山脚的巴瑞喊话。鲁莽的巴瑞决定自己先去农场，看来他是将自己当成蓝波了，如不追上他，这个冒实鬼怕会遭遇不测。

很多被黑暗力量操纵的物体朝着艾伦飞舞攻击，他只有灵巧地闪避和逃跑。过桥后有座木头搭建的平台，上楼梯拿到保温瓶（58）。沿着平台跑到左侧的矿井里，在末端的木板上拾得原稿（65）：在安德森农场的华特。

前面的大门被黑暗力量占据，需用灯光驱逐。由左边的楼梯爬到山坡，过桥找到一部发电机，从它前边拾取原稿（66）：奈丁格逮捕艾伦。启动发电机点亮路灯，返回山脚移动路灯将铁门的黑暗燃尽。进到门里，从左边的小屋里拾取手电筒。穿越树林的时候遭遇鬼影，由于手里没有枪支，只能拼命朝有路灯的安全区域跑。沿崎岖的山道行进，望到远处一辆汽车离开了农场，不知是不是巴瑞。

前边是一片营地，在木桩上换取强力手电，在帐篷中间拿到保温瓶（59）。继续走，空中闪现一道白光，响起熟悉的声音，正是最初的那位“向导”，空中还飘下一张原稿——原来是他沿途放置的原稿，试图告诉艾伦剧情的发展方向。

上前拾取原稿（67）：黑暗魅影掌控大局。前面的路上散布着兽夹，由于手中没有任何武器，必须避开它们，否则会遭受鬼影攻

击。前边是一幢幽森的废屋，在屋外的发电机前拾取原稿（68）：病患逃离山庄。启动发电机点亮灯光，拾取霰弹枪和弹药，上到二楼从窗台上拿保温瓶（60）。

穿过树林望到一幢民居，旁边还有辆汽车，是方才离开农场的那辆，不是巴瑞开来的。进屋听到楼上传来惨叫声，伴随几声枪响。到厨房拿保温瓶（61），上楼进屋，一男子倒在血泊中。他说和朋友丹尼去农场找私酿酒，结果丹尼变成的怪物袭击了他。从地上拾取左轮手枪和弹药，回到楼下遇到丹尼的鬼影，解决掉他后跳窗到屋外，到楼前拾取原稿（69）：哈特曼思考莫特与艾伦的事。

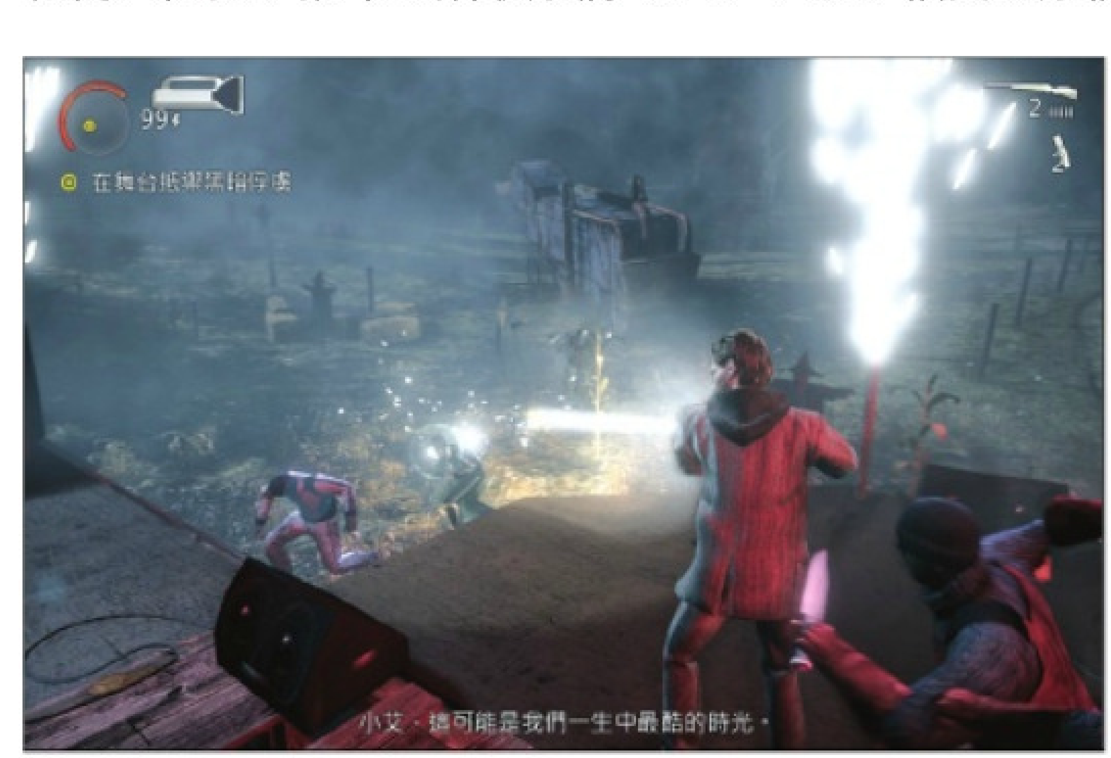

艾伦和巴瑞喝得酩酊大醉

艾伦现在知道巴瑞并没有离开农场，很担心他的安危。驾车沿山路行进，在路右有辆废旧生锈的拖拉机，旁边有保温瓶（62）。来到岔路口，左侧山道的瞭望塔里有猎枪，由岔路往右走，从拖拉机前树桩上拾得保温瓶（63）。

进到农场，调查风车附近的小木屋，从门上拾得梦魇级原稿（8）：艾伦消失那周的哈特曼。在农场里有座巨大的舞台，可见安德森兄弟对摇滚乐的痴迷。巴瑞站在舞台上被鬼影围困，还好适时燃放的焰火救了他。艾伦跑上舞台，看到田野里鬼影幢幢，一场疯狂的摇滚音乐会即将上演，只是观众不是人类。从舞台上拾些闪光弹和信号火炬，还有泵动式霰弹枪和强光提灯可换，墙上的几个储物箱也有弹药补给。

演唱会开始，巴瑞操作控制台会不时的燃起焰火，在鬼影密集的地方扔闪光弹或信号火炬。清光所有鬼影，在舞台的控制台拾取保温瓶（64），绕到舞台侧面的控制箱处拿原稿（70）：莫利根质疑奈丁格的命令。再到观众看台拾取保温瓶（65）。

和巴瑞一道赶到谷仓外，门口被些杂物堵住。先往谷仓的右后方走，在篱笆前的手推车上拾取原稿（71）：奈丁格找到原稿。由谷仓右侧的竖梯爬上脚手架，按动墙上的开关启动吊车将杂物升起，推门进到谷仓内部。从右侧的桌上拿保温瓶（66），上楼在石碑上拾取原稿（72）：1970年代的安德森兄弟。在通道末端还有张安德森兄弟的万物灭绝巡回演唱会行程表。在谷仓的空中悬吊着一艘古老的维京船，启动开关使它撞开谷仓的另一侧大门。


演唱会开始了，大批的鬼影从田野里涌来



在安德森兄弟的家拾到一张唱片

穿出谷仓绕到另座谷仓，里面放置很多的农具。踢门进里屋，在三层的货架上拿保温瓶（67）。爬到五层启动发电机，站到外面的升降机处按开关。

来到谷仓外的田野，一辆收割机突然冲出谷仓，附近还有大批鬼影出现。在收割机附近扔信号火炬，持续燃烧黑暗，一边躲避收割机，一边消灭追随的鬼影。清完敌人后，由小屋爬梯子到屋顶，跳进院落试图为巴瑞开门，还得寻找钥匙，钥匙在前边不远的小屋里。

艾伦进到安德森的屋子，里边漆黑一片。先到右边屋里和厨房拿保温瓶（68、69），再到二楼走廊拾取原稿（73）：消失那周的谜团。进到卧室修理保险丝接通电源，回到楼下播放安德森兄弟的唱片，其中有段歌词：“若要爱人重获自由，你将需要巫婆的小屋钥匙。寻找光明之女，在夜晚来临时陷入疯狂，那是重塑命运的方法。”艾伦想起那个灯泡怪人，光明之女应该指的是葳弗女士，于是决定天亮就回镇上找她。

是夜艾伦和巴瑞两人在农场留宿，喝着安德森兄弟的私酿美酒，不觉酩酊大醉……

3.一切开始的那个晚上（The Night It All Began）

艾伦被压抑的记忆被安德森兄弟的私酿唤醒，想起艾丽丝失踪那晚发生的事情：他跃入湖中救援艾丽丝，结果遍寻不见，以为她死掉了。游回岸边遇到身穿丧服的芭芭拉·杰格，也就是黑暗魅影的宿主。她将艾伦俘为傀儡，囚禁的书房中创作恐怖小说，确保故事里她的能力越来越强。

艾丽丝在她的手上，而原稿是赎回她的代价。艾伦在书房里创作了一周的时间，几乎完成了那本叫《启程》的原稿，在故事里他留下自己逃亡的方法，并在故事完结前将光明带进小屋，改变了原定的黑暗魅影吞噬世界和人类的恐怖结局。他还将赞恩写进故事，让身穿潜水服的他解救自己逃离这个地方。由于在黑暗中呆了一周的时间，艾伦的头脑有些混乱，在逃亡途中发生了车祸，失去了这一周的记忆，随后在探索的旅途

中他陆续拾回自己所写的原稿。

就在艾伦想起一切的时候，探员奈丁格出现在他的面前……

ALAN WAKE 第五章 神奇开关（The Clicker）

1.亮瀑的夜生活（Night Falls in Bright Falls）

原稿：8，保温瓶：10

艾伦和巴瑞被抓到了牢中，身上的原稿也不见了，想必是被联邦探员奈丁格拿走了。艾伦想起歌中提到的光明之女，得尽快找葳弗谈谈。在牢外的走廊上，莎拉警长和奈丁格发生争执，她相信艾伦是无辜的。

奈丁格感觉局面脱离了掌控，便拔枪对准了艾伦，他忽然感觉有些惊愕，他曾在艾伦创作的原稿里看到过这一刻的情形，连忙从怀中掏出原稿查看。在此瞬间，骇人的鬼影出现在身后，将他拖进黑暗之中。



艾伦和莎拉警长一起逃离警察局

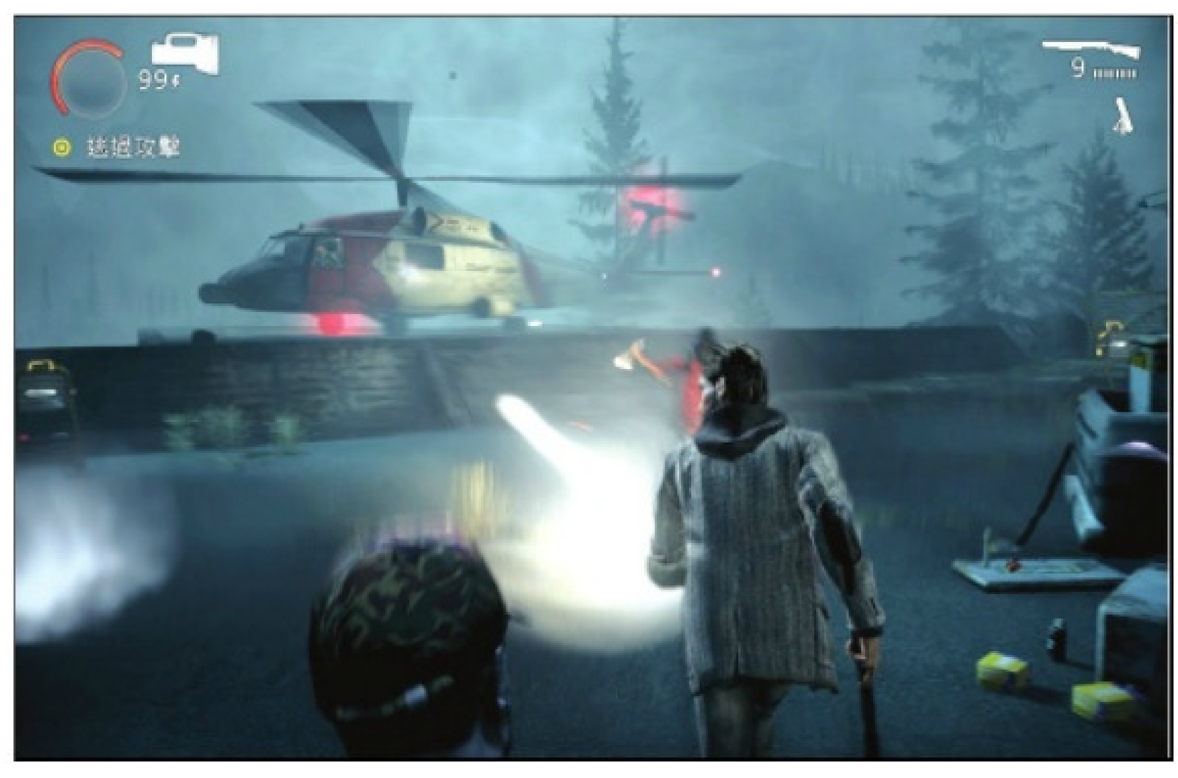
艾伦离开牢房，从走廊拾取原稿（74、75）：奈丁格阅读原稿、黑暗魅影攻击奈丁格。跟随莎拉警长走，在前厅的柜台里拿到保温瓶（70）。在警长办公室取回自己的东西，柜子里还有支霰弹枪。艾伦向莎拉说出自己的打算，她答应带艾伦前去找葳弗女士，她在镇外的废弃发电厂，得先往行政办公楼取得直升机的钥匙。

穿过牢房来到后面的停车场，电动门被黑暗控制了，莎拉无法启动外面的开关，艾伦得从屋顶爬到外面开门。钻过铁网来到后面的菜园，不要踩到地面的黑液。用右墙的开关降落梯子，爬上去清理天台的黑液。乘升降机到电动门的另一边，操作控制箱开门。和莎拉联手清理出现的鬼影，若想节省弹药，可退到后边用手电筒照射敌人，由莎拉来杀敌。来到T字型路口，马路对面有间木制售货亭，在窗台上拾取保温瓶（71）。左转到老鹿餐厅的时候进去补给弹药，还有强力手电可换，餐厅中央的工作区有保温瓶（72），在卫生间外面拿取原稿（76）：警局里的巴瑞。

艾伦跟随莎拉绕到街道的另一边，在街道尽头的简易厕所旁拾取保温瓶（73）。在莎拉尝试打开木门的时候，身后出现大批鬼影，其中有名强悍的电锯男，要用信号枪来解决他。穿过木栅调查左边红色凉篷，在桌上拿保温瓶（74）。



和莎拉警长联手清理街上的鬼影


艾伦孤身清理停机坪附近的鬼影

进到办公楼，莎拉去修理电源箱，艾伦在楼里搜索。在一楼的讲台旁拾到原稿（77）：黑暗魅影的挫败。往前解决掉一个鬼影，先进书房和厨房，里边有猎枪和保温瓶（75），再到办公室拿到强力提灯和闪光弹，拾取直升机钥匙离开办公楼。

回到街上看到巴瑞被黑暗魅影追逐，还好有惊无险。现在得和巴瑞会合，艾伦跟着莎拉穿过公园来到书店，在窗前的柜子上拿保温瓶（76），在收银台上拾取原稿（78）：辛西亚的工作。在书店后边望到巴瑞发射的信号弹，两人朝那个方向行进。经过儿童游乐园的时候，在沙盘旁拾取保温瓶（77）。来到教堂外，在右边的黄色厢式货车里拾得原稿（79）：杂货店里的巴瑞。

来到门前清掉两批进攻的鬼影，进入教堂从演讲台上拿到原稿（80）：黑暗魅影追捕艾伦。来到地下室，在左边拾取保温瓶（78），然后应对几个鬼影，建议扔信号火炬拉开距离，用提灯迅速燃尽黑暗。

在停车场和巴瑞会合，巴瑞身上滑稽地缠满了装饰小灯泡，他说是用来对付鬼影的，跟用大蒜对付僵尸是一个道理。三人赶往停机坪，连上两道阶梯，从木桌上拾到原稿（81）：艾丽丝困在黑暗中。

来到停机坪，在直升机左边的地上拾得保温瓶（79）。莎拉和巴瑞前去发动直升机，艾伦独自应付汹涌而来的鬼影潮。这里的敌人数量非常多，打开地上的两个灯具，扔信号火炬来阻挡它们的猛扑，在它们聚堆的时候发射信号弹，最后跳上直升机离开小镇。

2.亮瀑的光与电（Bright Falls Light & Power）

原稿：4，梦魇级原稿：3，保温瓶：10

直升机要降落的时候遭遇大群乌鸦攻击，艾伦不慎摔落到下面的码头，手里只剩下了手电筒。摆脱乌鸦的追逐，跑到铁丝网的一角拾取保温瓶（80），再跑到收发室拿左轮手枪和弹药。开枪打断卷帘门上的铁锁，这时身后出现多个鬼影，快跑甩开他们，等卷帘门打开冲到屋子的灯光里。

这是一间仓库，拾取泵动式霰弹枪和弹药，然后攀爬木料堆到另一边，这里有部收音机，在歌曲的伴奏下清理涌来的鬼影，其中有几个强悍的大块头，建议扔信号火炬配合霰弹枪来打。在仓库末端的水泥管里拾取保温瓶（81），出去跳落到变电所的院落中。



要到达河对岸的发电厂，得先穿过这座变电所

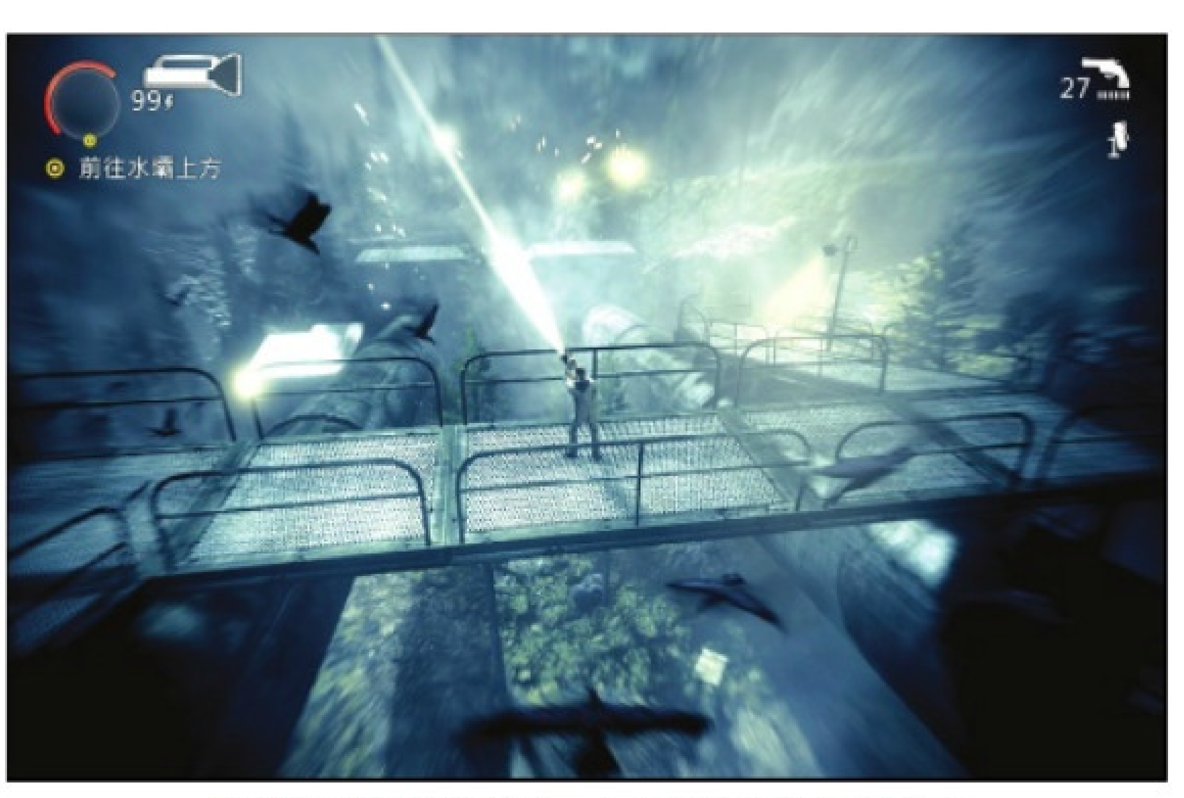
发电厂就在河对岸，需要穿过变电所渡河过去。往右开门进到里端，在左边的地上能看到一张原稿，不过被电线阻隔，要从河岸绕过去拾取此原稿（82）：辛西亚前往水坝的路上。沿着电力设备围成的迷宫行走，在木板上拾得保温瓶（82）。

艾伦找到蓝色的升降机，升到集装箱顶，从沙发上拿原稿（83）：艾伦的计划。然后往桥梁和路灯的方向跳下。来到公路往左走，在黄色巴士前拾取梦魇级原稿（9）：“古老神祇的孩子”歌词第一部分。在桥前阅读告示牌，到控制室外拿取保温瓶（83）。进到控制室拿信号枪和弹药，按动开关旋转铁桥。过桥进到控制室，从沙发上拾取保温瓶（84）。这时莎拉已经将直升机开了过来，艾伦跟着它的灯光前行，解决沿途的鬼影。在接近发电厂的时候，直升机再次遭受乌鸦的攻击，莎拉和巴瑞被迫离开。



在直升机的残骸里没有发现莎拉和巴瑞的身影

来到发电厂门外，艾伦注意到绿色牌子上的标志，沿途补给箱的位置都有这样的标志。在左边的角落里找到保温瓶（85），进仓库见到光明之女葳弗，她说在水坝建造了一间光明之室，藏有一件能够驱逐黑暗的东西，是多年前赞恩交给她保存的。她有一条秘密通道通往那里，艾伦得先将输往变电所的电力切断，以保证秘密通道的照明。



在经过天桥的时候，大群的乌鸦飞扑而来

进到房间从书柜旁拾取保温瓶（86），这时听葳弗的介绍，原来那些补给箱的提示涂鸦都是她留下的，为了这场战役她已准备了10年。离开仓库穿过栅门，沿河岸往左走，从石头上取得梦魇级原稿（10）：“诗人与缪思”歌词第四部分。找到3道开关，用它们将水里的3道防洪闸门全部关闭，这样可利用闸门跳到有电源开关的平台上。切断电源返回仓库，跟随葳弗前往秘密通道。途中她说起事情的缘由：杰格溺死后，赞恩用创作复活了她，而黑暗魅影已经占据了她的皮囊，后来赞恩意识到自己的错误，便挖出了她的心跳进湖里，想要和黑暗魅影同归于尽……后来黑暗魅影找上了艾伦，希望他用写作使自己强大，发展对自己有利的结局。

进到输水管道，艾伦将自己的行踪通知巴瑞，这时听到电话那端轰隆巨响，知道那边出事了，于是决定先去解救莎拉和巴瑞。爬出管道，看到直升机坠毁在山谷的对面，沿石道左行拾到原稿（84）：坠落的直升机。继续前行遭受鸦群的攻袭，清掉它们后调查横搭峡谷的一根巨木，在中部拾得梦魇级原稿（11）：“古老神祇的孩子”歌词第二部分。

绕到对面山崖找到坠毁的直升机，艾伦在残骸中没有发现莎拉和巴瑞，于是沿山道搜寻两人的踪迹。不久看到巴瑞发射的信号弹，连忙赶过去，看到大群鬼影正气势汹汹地逼近他们。

清完鬼影，三人动身赶往水坝。找到电梯的时候，在它前方的巨型管道里拾到保温瓶（87）。乘电梯来到上面，在右边的石崖拾得保温瓶（88）。按着葳弗留下的路标提示前行，按住开关开门，莎拉和巴瑞进到建筑里，大门被滚落的铁罐堵住，艾伦只得孤身前往坝顶。从左边破坏的栅栏跳过去，在岩石上拿到原稿（85）：赞恩的鞋盒。

沿着通道上行，望到坝顶的路灯依序灭掉，黑暗的天空中乌鸦翩飞，不时的朝自己俯冲下来，掏出信号枪轰杀它们。来到坝顶遇到很多鬼影，用探照灯和信号火炬来阻挡它们。化身龙卷风的黑暗魅影追击着艾伦，他沿着大坝两侧通道


艾伦读着赞恩所写的原稿，没想到神奇开关的故事竟成现实

迂回行进，下旋转楼梯的时候从货架上拾取保温瓶（89）。

终于来到葳弗所说的光明之室，它是二战期间的军事基地。屋子里点亮了无数的灯泡，中央摆着赞恩的鞋盒，里面放着赞恩写的原稿，是艾伦童年记忆的自传，另外还有只神奇开关。自传的内容是：艾伦小时候总是在睡梦中惊醒，所以他很不愿意睡觉，妈妈给了他一个老旧的电灯开关，称之为"神奇开关"，只须拨动开关就能打开一盏魔法灯将怪物吓跑。妈妈还说，这个开关是爸爸给她的。艾伦从未见过爸爸，任何有关他的东西，在心中都如神话般的存在。艾伦抓着神奇开关，安心地睡着了……三十年后的艾伦，站在巨釜湖边，正准备拨动手里的神奇开关……

艾伦拿着神奇开关，感觉到一阵眩晕，原来他给艾丽丝所讲的故事竟是赞恩所写的，神奇开关的故事变成了现实……

ALAN WAKE 第六章 启程（Departure）

1.前往巨釜湖的路上（On the Road to Cauldron Lake）

原稿：6，梦魇级原稿：4，保温瓶：10

时间回溯到两年前，艾伦在纽约的家里醒来，一场宿醉让他头痛欲裂，视线也有些模糊。昨晚和巴瑞喝得太晚了，为此还和艾丽丝吵了一架。走到床前戴上太阳镜，再走进浴室吃片止痛药。到走廊里听取巴瑞的电话录音，得知数字录影机已录下了先前的访谈节目，于是到客厅观看录像。这时艾丽丝回家了，艾伦上前向她道歉，并答应等一切结束后，两人找个地方度假，享受宁静的生活。



进入鬼镇，强悍的电锯男出现

现在的光明之室里，艾伦轻轻拨动了手里的神奇开关，认为这只神奇开关是故事的关键，他必须回到巨釜湖的小屋，完成打字机里的最后一页原稿，来达成这个恐怖故事的结局，修正眼前的混乱。

走在水坝顶部的时候，艾伦感受到久违的温暖阳光，是自己刚刚拨动那只神奇开关的缘故吧！在赞恩原稿里，描写艾伦站在巨釜湖边准备使用神奇开关，现在他得赶往那里。

来到停车场，在野餐桌上拾取保温瓶（90）。驱车赶往巨釜湖，来到隧道口，在左边木屋旁拾到保温瓶（91）。隧道被肇事的车辆堵住，只有下车步行，这时艾伦感觉到鬼影的到来，空中凝结起幽森的黑暗。

解决几个鬼影后来到隧道另一边，从地上拾取原稿（86）：黑暗魅影想要阻止艾伦。找辆车继续前行，途中经过宏伟汽车旅馆，在前厅的沙发上拾取梦魇级原稿（12）："诗人与缪思"歌词第一部分。在办公室拾得霰弹枪及弹药，从卫生间拾得保温瓶（92）。调查旅客登记簿，得知奈丁格探员曾住过2号房，在他的房里能拿到不少的补给。


艾伦为昨夜的失礼向艾丽丝道歉

清掉成群的鬼影，徒步过桥时遭遇很多被黑暗操纵的物体，保持距离，用手电的光芒将它们逐只消融。如果太近，很容易被撞下桥。过桥后，左侧有幢透射出耀眼光芒的木屋，在二楼的架子上拾取梦魇级原稿（13）："诗人与缪思"歌词第二部分。在这幢屋子的右边小屋前有保温瓶（93）。

前边仍是迷雾重重，险况横生，隧道里的鬼影数量众多，地上的燃气罐是可以借助的道具，在隧道出口的红色卡车前拾取原稿（87）：黑暗魅影的足迹。来到岔路口，右手边是废车场，先直行到公路的尽头，在一辆绿色卡车上拿到原稿（88）：光明室中的莎拉与巴瑞。

来到废车场，进到管理处的楼里，从架子上拿保温瓶（94）。在二楼的桌上有梦魇级原稿（14）："诗人与缪思"歌词第三部分。往前是废车处理厂，右边的木堆上有保温瓶（95）。前往起重机的位置，在竖梯旁的箱子上拿原稿（89）：汤玛士·赞恩最后一次潜水。

爬竖梯启动发电机，回到起重机前按开关，将阻路的集装箱吊起。

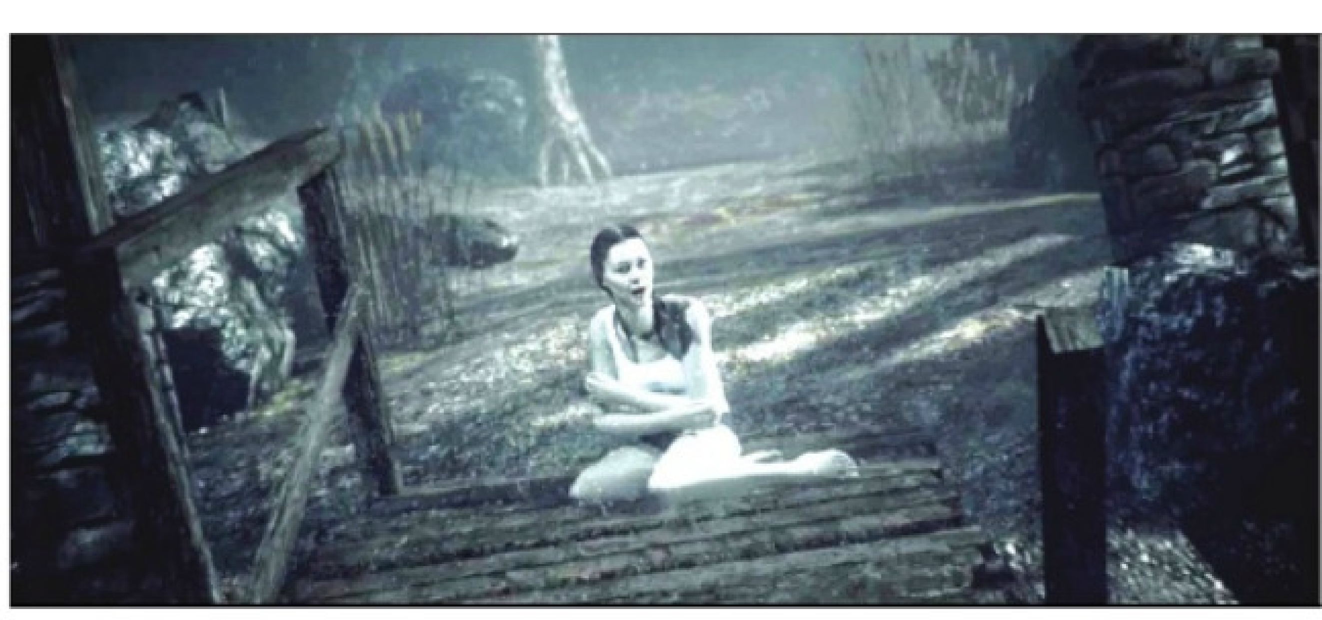
驱车来到荒凉小镇，艾伦和出没的鬼影战斗，在右边一幢木屋里有保温瓶（96）。来到探照灯这里出现强悍的电锯男，用信号枪轰杀。推开建筑大门处的车子，在里端的暖炉台上拾取原稿（90）：黑暗深处。

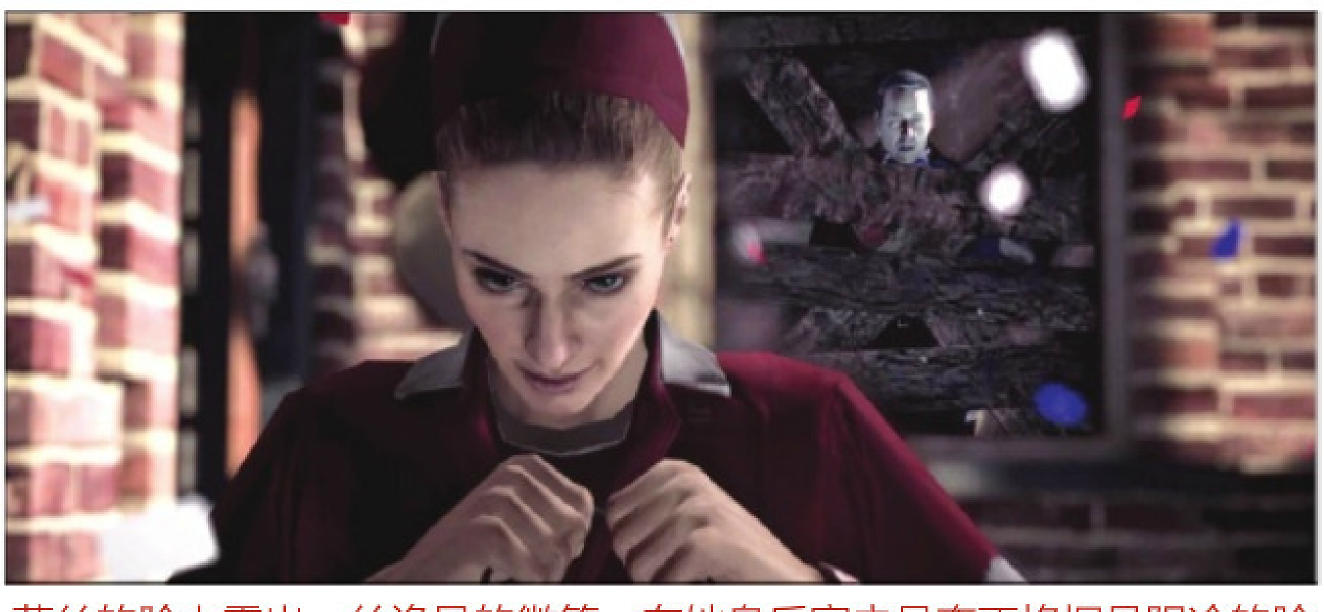
离开村庄眺望到远处的镜峰，跳上矿车沿轨道行驶，用信号枪轰掉扑击的鸦群。离开矿车行到底部拿补给，爬梯子到顶层的木桥，用信号枪清除鸦群，在柱后拾取保温瓶（97）。

穿越丛林的时候，空中不断抛落废旧车辆，注意在某根燃烧火焰的树木下方的车厢里有保温瓶（98）。进到鬼镇，在左边有座铁塔，从塔后拾取保温瓶（99）。找到发电机，在后方的栅栏上拿到最后一张梦魇级原稿（15）：赞恩的诗。艾伦启动发电机，乘升降机到上层平台，拾取最后一张原稿（91）：通过黑暗深处的路。

前方的路上不断坠落物品，黑暗魅影试图阻止艾伦前进。艾伦穿越层层障碍，望到空中飞旋的龙卷风，夹杂着一些巨型物体。从地上拾取信号枪弹药，跳到近处平台朝龙卷风发射，龙卷风烟消云散。艾伦走向断崖，闭上双眼，纵身向湖中跳下……


艾伦回到打字机前，准备写下最后的结局


游上岸的艾丽丝找不到艾伦的身影


萝丝的脸上露出一丝诡异的微笑，在她身后窗内是奈丁格探员阴冷的脸

2.黑暗深处（The Dark Place）

保温瓶：1

艾伦从噩梦中惊醒，发现自己身在纽约的家里，身旁的艾丽丝安抚着他。他意识到她并不是真的艾丽丝，因为她并不恐惧黑暗。走到客厅，用手电燃烧桌上“神奇开关”的字样，取得神奇开关。身穿潜水服的赞恩出现在眼前，说要救回艾丽丝，必须用光明充满她的心……

回到巨釜湖畔，四周被黑雾包围着，艾伦用手电燃尽沙发旁的“保温瓶”字样，取得最后一个保温瓶（100）。往前分别燃尽“路径”“桥”“小屋”字样的黑暗，进到小屋见到被黑暗魅影占据的芭芭拉·杰格，她的心已经被赞恩挖掉了，只剩一个残破的空洞。艾伦上前抱住了她，将神奇开关塞进她的胸腔，轻轻地拨动。杰格的躯体在耀眼的光芒中消失无踪……

坐在打字机前的艾伦给故事写下了结局：艾伦纵身跃进湖中，在黑暗的深渊中，艾丽丝缓缓地游来，上岸后却不见艾伦的身影。

美丽的亮瀑镇，驯鹿节如期举行。人们的脸上挂满节日的喜悦，萝丝的脸上却露出阴险而诡异的微笑，窗里的奈丁格探员漠然地望着外面狂欢的街道，眼中散发着幽森的光……





巨釜湖中的博尔赫斯式棋局
——《心灵杀手》的三重解读

注：博尔赫斯（Jorge Luis Borges，1899年8月24日～1986年6月14日），阿根廷作家，其作品涵盖多个文学范畴，包括短文、随笔小品、诗、文学评论、翻译文学，其中以拉丁文隽永的文字和深刻的哲理见长。他的作品反映了“世界的混沌性和文学的非现实感”，在他最著名的短篇集《虚构集》（1944）和《阿莱夫》（1949）中就汇集了很多共同的主题——梦、迷宫、图书馆、虚构的作家和作品、宗教、神祇，他的作品对幻想文学贡献巨大。

虽然《心灵杀手》（Alan Wake，以下简称AW）可以称得上是继《寂静岭2》之后最伟大的心理悬念题材冒险游戏，但喜爱“寂静岭”的玩家们未必也会喜欢这款游戏。这是因为《寂静岭2》中的所有谜团都会在故事结尾被揭开，并且所有的Ending都对应着对重重谜团的各种不同解读方式。而在AW中，即便你打穿了整合在PC版中的DLC，就连“主角艾伦究竟是否为真实存在的人物”这样最基础的问题都不会得到明确的答案。

剧本作者山姆·雷克认为这部作品的内核是史蒂芬·金，外在表现则是美剧式的，《双峰镇》与《迷失》是两部对本作影响最大的剧集。美式悬念剧的最大魅力就在于它能够给观众一个足够宽广的思考空间，提供无数种可以解读的方式与可能，与《迷失》类似的是，AW受博尔赫斯（Jorge Luis Borges，1899-1986,阿根廷作家）作品影响极大——“迷宫”和“镜子”是博尔赫斯小说里常用的意象。时间、空间在跳跃与组合后形成的岔道口，巨釜湖中亮瀑镇那巨大而扭曲的倒影，也是这部数字心理悬念小说的魅力之所在。接连分岔的路径和多重折射的镜像让故事有了无限发展与蔓延的空间，对于玩家而言，我们可以从最直观的精神分裂论，到涉及到量子理论的平行空间（穿越），再到“这不科学”的超自然神棍理论来理解故事，它们都可以在游戏中找到大量能够正面支持，却互为否定的证据。为此，对AW故事的唯一性解读就没有任何的必要。下文以一切谜团的发源地——巨釜湖为中心，呈现隐藏在游戏表象之下的真相，让你在这场心灵冒险旅途中获得更多揭开谜团的线索。

“科学”解读

文艺青年外地度假，漂亮妻子神秘失踪，小镇居民举止怪异，黑暗鬼影如影随形，连环命案颇为离奇，是精神病发作，还是邪恶力量作祟？敬请走进今晚八点《走近科学》之“艾伦·韦克的奇遇”……

巨釜湖是世界上最深的八个湖泊之一，它是一个巨火山口湖（类似于我国的长白山天池），早在400年前，印第安人就发现了这里，并且在周围定居，但很快他们就因为不明原因从这里逃离。在游戏第三章的剧情中，安德森农场的看门大叔沃尔特·斯奈德（Walter Snyder）告诉艾伦，那些曾经试图在湖边生活的土著人很快就变得心智大乱，其中的一些在湖水的诱惑下纵身跳下，幸存者们相信在湖的最底层就是通向地狱的大门。数个世纪之后，人迹罕至的巨釜湖迎来了两位著名的客人，他们就是酷爱潜水的诗人汤玛士·赞恩（Thomas Zane）和他的妻子芭芭拉·杰格（Barbara Jagger）。这一对文艺伉俪爱上了这里的一切，他们建造了小屋，将这里当成了世外桃源，然而在一段短暂而美好的时光之后，悲剧再度降临——两人先后在湖边失踪，只留下一座空空如也的木屋。

地质学家认为湖底下层的地壳活动


昔日的摇滚青年安德森兄弟似乎知道许多关于黑暗的事情（另有一种说法认为黑暗正是被他们的疯狂旋律释放出来的），前提是你能够理解他们的“火星语”

依然激烈，但在1970年的大地震之后，火山再也没有喷发过。出于安全考虑，这一区域仅仅作为景点，周围不再进行任何开发。从科学角度来解读巨釜湖，你所能得到的仅仅只是更多的问题：艾伦遇到的安德森兄弟，他们在年轻时候曾经是才华横溢、叱咤风云的摇滚乐手，而在1976年之后，两人几乎是在同时陷入了疯狂之中。奥丁（Odin）和托尔（Tor，均以北欧诸神命名）这哥俩感觉自己成为了统治世界的上帝，前者在连续不断的大笑后挖出了自己的一只眼球，而后者则赤身露体在田野间蹦跳奔跑，用锤子猛击自己的脑壳，对大脑造成了永久性的重度损伤。从两兄弟成名到发疯的这段时间，他们一直居住在湖边的农场中，使用未经过滤的湖水酿酒，人们相信其中包含有某种会刺激大脑神经的物质。尽管科学家在分析之后一无所获，但他们也无法解释这样一个神秘的现象——上层和下层的湖水分别是蔚蓝色与暗黑色，而它们的化学成分并没有任何的差异。

在汤玛士失踪30年后，一个名叫艾伦·韦克的作家与妻子爱丽丝来到了美丽的亮瀑镇度假，然而隐藏在这一对夫妻表面恩爱之下的，是巨大的危机。在上一步热销大作之后，艾伦已经两年无法写出一个字，他面临着来自生活方面的巨大压力，却拒绝承认自身的心理障碍。当艾伦发现妻子要求自己前往亮瀑镇度假，其目的只是让自己在湖边小屋书房的打字机前进行“治疗”的时候，他变得出离愤怒。与《闪灵》的男主人公一样，这是一个大叔在面对事业的挫折与家庭的压力而逐渐病态发展的心理过程——从压抑隐忍到最后的激情爆发。根据亮瀑镇著名心理医生埃米尔·哈特曼的诊断，长期的过度劳累和妻子所遭遇的不幸，诱发了艾伦的精神分裂症，使其编织出了妻子被邪恶力量绑架，自己才是唯一拯救者这样的幻想。当地警署甚至怀疑，爱丽丝失踪案件中嫌疑最大的正是这位敏感偏执的丈夫。



当艾伦知道妻子带自己来这里是为了“治疗”无法继续写稿的心理障碍之后，不禁陷入到竭斯底里的情绪之中

超自然解读

“我比你老得多了，比你的第一部作品还老，我会为自己找个新面孔，找别人的梦来释放我”——黑暗幽影对艾伦的嘲讽。

黑暗幽影是隐藏在湖底的神秘物质，整个巨釜湖是囚禁这股邪恶力量的牢笼。在漫长的岁月中，幽影一直都被封印在水下。1878年亮瀑采矿公司（Bright Falls Mining Company）在这里开展业务之后，让幽影从水底苏醒，并且蠢蠢欲动。1903年，一个来自华盛顿的皮毛商人休伯特·巴尔特莫尔（Hubert Biltmore）来到这里建立了第一个皮毛贸易点，为了便于自己长期开展业务，他同合伙人一道在这里设立了邮局、酒肆、旅馆等设施，这就是亮瀑镇最初的历史。这个依托矿业与森林资源的城镇吸引了不少相关行业的从业者前来定居，他们的后裔，正是今日亮瀑镇的居民。事实上即便在小镇的鼎盛时期，也没有人感受到黑暗幽影的存在，但它想要挣脱巨釜湖的束缚，让自己弥漫到人间的野望一刻也没有停止过，它一直都在等待机会。

史蒂芬·金曾经说过：“看着那些湖中的倒影令我恐惧万分，甚至会分不清哪一面是真实的。”史蒂芬·金也曾经提到过想创作一部关于湖面倒影题材的恐怖小说，但因为自己患有恐水症因此无法完成这部作品，他曾提及这部作品如果完成，将会是其创作生涯中最为大胆的一次尝试。作为一部向大师致敬的作品，AW的核心设定，便是邪恶力量入侵人类世界的方式——与幽灵附体、魔王现世等传统概念不同的是，黑暗幽影并不能肆无忌惮地入侵人类的光明世界。巨釜湖就是亮瀑镇的一面镜子，湖面的倒影精确还原着小镇的历史变迁，但这两个外表一致的“亮瀑镇”却属于完全不同的世界，黑暗幽影无法破坏两个世界之间



《迷失》中的黑烟，是《心灵杀手》中黑暗幽影的原型



汤玛士·赞恩与黑暗幽影之间的相互配合，其关系就类似于《迷失》中小岛上的Jacob与黑烟怪

的绝缘体（水面），它必须借助艺术家（歌手、诗人、小说作家）之手，在作品中为其创造一个亮瀑镇的镜像（亦或者称之为平行空间）。为此，幽影会将来到亮瀑镇的“大师”们诱骗到湖边，当他们凝视平静湖面中亮瀑镇巨大倒影的时候，赋予他们某种创作灵感，继而夺走其挚爱，然后胁迫艺术家们完成作品。被安德森兄弟之一奥丁所养的一对乌鸦，以及艾伦的妻子爱丽丝，都是被黑暗幽影用于控制他们的“人质”。对于那些还沉浸在丧失挚爱的悲痛中不能自拔的作者来说，他们将逝去爱人写入作品之中的举动，等于是将自己心灵最柔软的地方交给了幽影。黑暗力量会操纵昔日爱侣的形象来对作者实施影响，从而使其相信自己的创作最终可以让她们起死回生。活跃于上世纪70年代文坛的诗人汤玛士·赞恩就是这一“柔性攻势”的受害者。

黑暗幽影的原型，显然是贯穿《迷失》整个七季剧情的“黑烟”（Black Smoke），二者的共同之处在于：它们均为具备自我意识的黑色气化物质的聚合体，拥有挣脱牢笼（LOST中的小岛，AW中的巨釜湖）的强大欲望。它们具有无限的攻击力，能够将参天大树连根拔起，将汽车举到半空之中再扔出很远，但二者的攻击欲并不是通过残忍嗜杀的一面来体现的，它们更多是通过对普通人的引诱和操纵来达成自己的目的。从抗击打能力上来看，它们的弱点都几乎可以忽略不计——黑烟唯一惧怕的是岛上“达摩”组织设置的超声波防御墙，除此之外没有任何可以限制其行动的方式与方法，更不要说用物理方式将其消灭了。黑暗幽影只要不将自己暴露在强光下，就可以对攻击完全免疫。从行动力上来看，黑烟能无视地形障碍，在小岛的超低空域实施快速机动，并且还能通过洞口、裂缝渗透至户内，可谓是无孔不入。黑暗幽影并不是单一的存在，它的庞大感知网络遍布整个亮瀑镇，随时在两点之间完成快速转移，甚至在白天也可以。黑烟会将本体幻化为对于幸存者阵营，或者某一个利用对象所熟悉的人物（在此之前它能够读取、复制对象的全部记忆），然后以正面引导，乃至胁迫方式，促使目标人物帮助自己实现意图。与之相比较，黑暗幽影不具备将自己实体人格化的能力，但它能够附体（Touch）在亮瀑镇任何一个居民的身上，从而对艾伦做出欺骗和攻击等行为。黑烟的伪装技能高超，但毕竟是以无中生有方式登场的，因此时间不长就会露出破绽。而黑暗幽影能够在亮瀑镇居民身上实施任意附体，主角遇到的每一个人，都有可能是幽影操控下的傀儡，仿佛就是《楚门的世界》中那个成天被一帮群众演员坑蒙拐骗的主演楚门。在刚刚到达亮瀑镇，在猎鹿餐厅找房东史塔奇先生要小屋钥匙的过程中，魅影就趁这位大叔丧失意识的时候，以黑衣女（老年芭芭拉）的形象送上了通向异世界湖边小屋（在现实世界已经不复存在）的钥匙和路线图，从而让两人进入了自己布设的险境。餐馆的女招待萝丝，后来也被幽影占据身体之后给主角与同



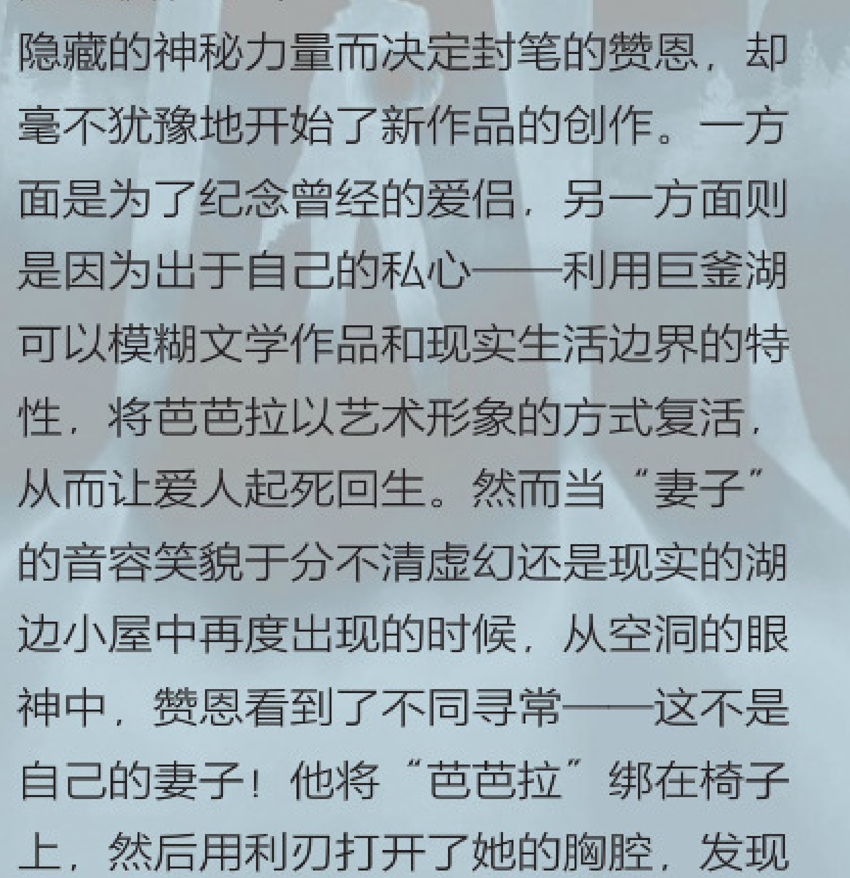
史塔奇手中的才是真正的小屋钥匙，韦克夫妇二人则被黑衣老妇引入到陷阱之中

伴下药。更加不可思议的是，幽影还能将自己附着在没有生命的器物之上，比如拖拉机、发电机、车辆、购物车等生产、生活工具，以此来阻止作品作者的反抗行为。

在艾伦之前，黑暗幽影先后两次试图通过诱骗、胁迫艺术家的方式，来实现自我解放的邪恶目的，首批的两个受害者是摇滚青年安德森兄弟，最终他们以自残的方式终止了幽影对自己的利用。第二轮中的受害人是湖边小屋曾经的主人——诗人汤玛士·赞恩，他选择了自我牺牲，再度将黑暗力量封印在了巨釜湖的水底，不仅如此，他还第一次对幽影的计划和实质进行了详实的记录，保存在鞋盒中的原稿和“神奇开关”，也为后生艾伦的真相认知之路提供了帮助。

异能与文艺的混合解读

ALAN WAKE



“阴影之中，奇迹的火光在燃烧。”——湖边旅馆旁汤玛士·赞恩纪念碑上的铭文。

赞恩的真正成名，是在与妻子芭芭拉搬到巨釜湖旁居住之后，创造的以这里为原型的短篇奇幻故事集，在此之前他只是默默无闻的二流诗人。赞恩不仅让自己在通俗文学领域大红大紫，而且极大地提升了亮瀑镇的旅游价值。对此，他将一切成就都归功于巨釜湖那画境般的美景，“这里的一切都充满了让人着魔的力量，每一次呼吸都能嗅到神秘的味道”，源源不断的灵感与芭芭拉的鼓励，让赞恩在小木屋中围绕巨釜湖，编织着一个个让人沉浸其中不能自拔的文字迷宫。

然而很快，赞恩就意识到了自己在巨釜湖边所获得的生花妙笔，是带有某种目的的神秘力量所赋予的，当夜幕降临的时候，巨釜湖中的倒影与现实世界之间的界限在赞恩眼中变得模糊。不祥的预感让他决定暂停写作，然而巨釜湖很快便开始了凶狠的报复：湖中突然出现的巨大漩涡，让游泳技术高超的芭芭拉溺水身亡。在赞恩沉浸在丧妻之痛巨大苦楚中的时候，他的私人助理埃米尔·哈特曼（Emil Hartman，游戏中出现的那位心理医生）建议创作一部以芭芭拉为中心人物，以巨釜湖为背景的小说，原本因为恐惧在水中隐藏的神秘力量而决定封笔的赞恩，却毫不犹豫地开始了新作品的创作。一方面是为了纪念曾经的爱侣，另一方面则是因为出于自己的私心——利用巨釜湖可以模糊文学作品和现实生活边界的特性，将芭芭拉以艺术形象的方式复活，从而让爱人起死回生。然而当“妻子”的音容笑貌于分不清虚幻还是现实的湖边小屋中再度出现的时候，从空洞的眼神中，赞恩看到了不同寻常——这不是自己的妻子！他将“芭芭拉”绑在椅子上，然后用利刃打开了她的胸腔，发现她的心脏已经被一团黑色物质取代，至此，赞恩已经明白了一切：眼前的这个芭芭拉是黑暗幽影诱骗自己的工具，赞恩被利用创造了这个平行空间，黑暗力量将要从这里入侵现实世界。



第一次见到艾伦的时候，安德森兄弟亲切地称呼其为Tom——Tomas（汤玛士）的昵称

真相大白之后，赞恩立刻着手毁掉自己亲手创造的一切，他在小说中安排了大地震和龙卷风来摧毁被他称为“潜水夫之岛”的湖中小岛和曾经的那座“爱的小屋”。为了能够彻底阻止幽影在未来死灰复燃，赞恩在小说的最后部分留下了空白，让未来在巨釜湖边被幽



影诱惑过的作家能够续写传奇。在一切办妥之后，赞恩穿上潜水服，抱着芭芭拉的躯壳跳入了巨釜湖。

即便是用“一切都是小说中的情节”来理解AW的全部谜团，依然存在庄周梦蝶与蝶梦庄周这两种分裂的解释。艾伦的全部经历，可能全部都是赞恩笔下的故事，为了让对抗幽影的战斗后继有人，他以自己为原型在手稿中创作了艾伦这个人格。游戏中对这一推断有诸多暗示，比如从序章的噩梦开始，一团具有自我意识的白光出现在陷入险境中的艾伦面前，它能够驱散黑暗幽影和各种被感染的敌人，能够用光束为主角疗伤，通过手稿和诗句来指明其前进

恩本人。还有一种解释，就是当现实世界的艾伦发现黑暗的企图（逼迫他写出幽影吞噬世界的恐怖大结局，借以彻底释放自己的邪恶力量）之后，将自己意识尚清醒（却对幽影的存在一无所知的部分）的人格碎片逃入（写进）了新作《启程》之中，所谓的“失忆的一周”，正是现实世界中的艾伦进行创作的一周时间，他用已经完成的原稿来引导黑暗世界中的那位分身同幽影抗争。为了给自己开挂，艾伦还将“汤老爷子”写进了故事之中，用这个



电视机中播出的夜泉节目，为玩家理解整个游戏提供了若干思路

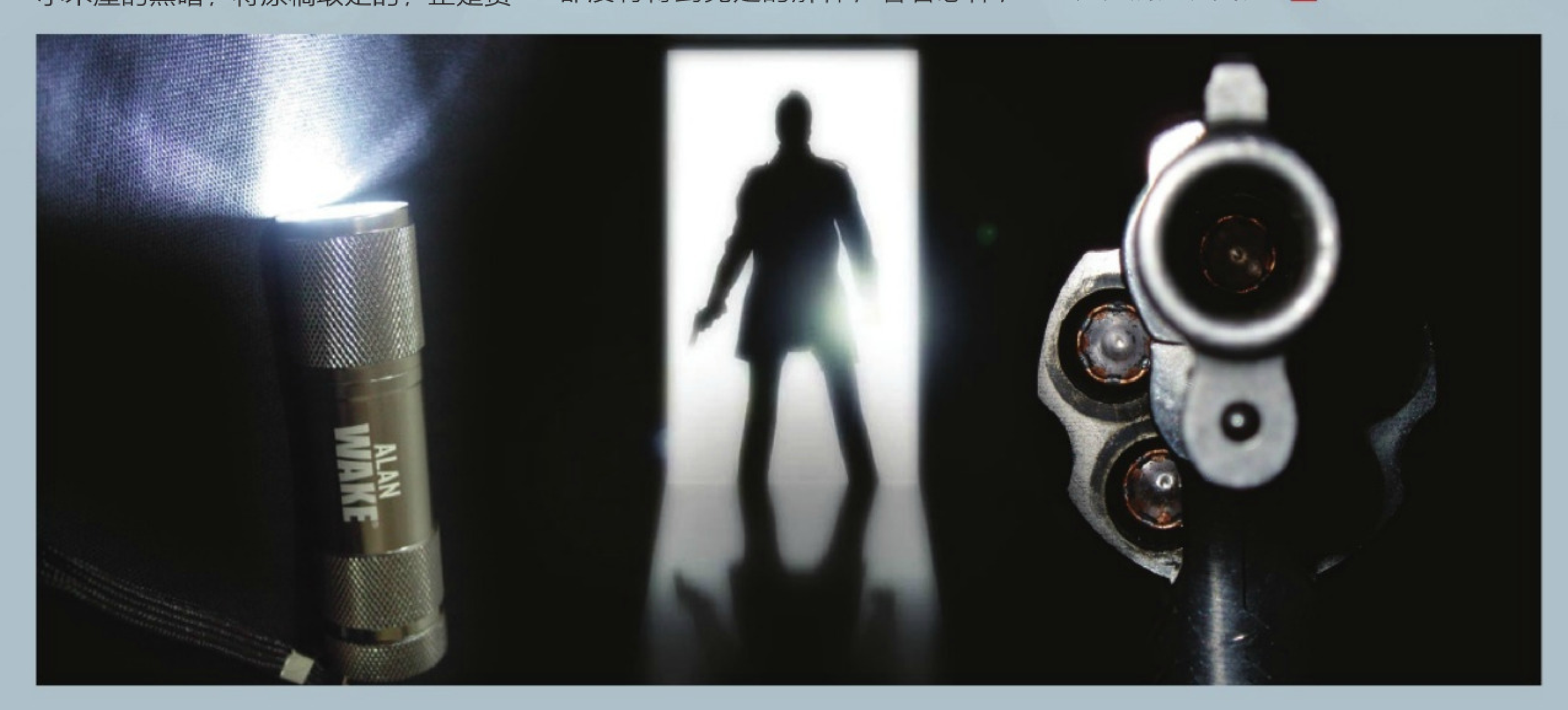


FBI探员奈丁格，酗酒、嗑药，且崇尚暴力，从一开始就想置艾伦于死地，这种毫无真实逻辑性的角色，似乎只能出现在噩梦世界中，他的最终结局也在暗示这是一个虚构的人格

的道路。在原版最终章中，发散光明力量的实体是一个身穿重型潜水服的人类，显然他就是赞恩。在艾伦的冒险故事中，他一直都是以上帝的姿态出现的，而能够在一部小说中扮演“造物主”的，正是它的作者，最后驱散包围小木屋的黑暗，将原稿取走的，正是赞

光明的化身来帮助自己彻底击败黑暗的力量，从而让自己的真身能够从噩梦中挣脱出来。

就如同被誉为“最好的史蒂芬·金电影”——《闪灵》的特点，其外部表现缺少逻辑性，是无缘由的，一切都没有得到充足的解释，看着恐怖，也是因为了解自己也曾有过这样无缘由之事的选择。跟踪画面镜头伴着诡异音乐不停向前，而观众却不知去向何方，也不知会发生什么，更不知何时会发生什么，怎能不紧张！然而奇怪的是，在长达三十多年的时间内，书评人和影评人们总是试图将故事纳入日常逻辑的范围之内去寻找什么“现实意义”，这本身就是徒劳且可笑的。AW的PC版整合的DLC，并不是故事的完结，而只是补充（甚至可以看作是独立于主线的章节），诸多疑点在这个“真·高清完全版”中依然没有得到解答，那么这个故事本身的观赏价值究竟何在？其实，在艾伦·韦克于游戏的开场独白中，制作者就已经阐明了本作故事的主旨——“史蒂芬·金曾写到：噩梦并不受逻辑的控制，而且噩梦若能够解释，反而会失去原有的趣味，因为噩梦和恐惧的艺术是相互对立的。在恐怖小说里，被害者总会不断询问为什么，却得不到任何答案，其实也不应有答案，毕竟能够烙印在我们脑海中，永远挥之不去的，就是无解的谜团。” P



娱了？还是愚了？
——今天，你“水鱼”了吗？

■广州 Joker



水鱼，又名甲鱼，在日常用语里面它的表兄弟“王八”常常被拿来形容那些品德败坏的卑鄙小人。但是在粤语里，“水鱼”作为一个日常用语，却专门用来形容那些好欺骗、容易被忽悠的糊涂人。当年春晚赵本山与范伟连续三年的精彩出演把“忽悠”一词发扬光大，从此银幕内外各种真假忽悠你方唱罢我登台。可千万别以为“忽悠”仅仅是我等市井小民为了蝇头小利而罔顾道德的所为，即使是西方发达国家，忽悠早就成为了一种娱乐传统。“愚人节”的概念传到我们的土地上已经不下10个年头，想笔者年幼之时每到4月之初总喜欢以此名义来光明正大的恶作剧，类似把奥利奥饼干的夹心掏掉以后挤上牙膏之类的事情时屡试不爽。这一天知名的游戏公司们纷纷放出劲爆的假消息，越是无厘头越是受欢迎，玩家看得开心，开发者闹得尽兴，反正是水鱼们的节日，心甘情愿地做一轮愚人又何妨？

只是有时游戏公司显然入戏太深，愚人节过去了依旧沉浸在角色内不能自拔，在其余的364天内依旧孜孜不倦地扮演着大忽悠的角色，继续上演了一出又一出的愚人剧。君不见隔三差五又有玩家因为游戏公司那掉了一地的节操哀声遍地，更有甚者当了水鱼还被迫为人家数钱，满腹比祥林嫂还多的哀怨无处宣泄。所谓害人之心不可有防人之心不可无，在这个食言比食菜还容易的时代里，不求我等高风亮节损己利人，但求吸取教训问心无愧，连着被忽悠了两年的范伟都懂得凭借自己丰富的被骗经历开了一所防忽悠公司，我们也总得想想自己当年是怎么样无厘头地就当上了冤大头的“水鱼”，以后哪怕面对江湖老手会略显力不从心，至少也算是习得个一招半式，对付一些三教九流理应绰绰有余。



如此挑逗的广告，跟里面的内容却风牛马不相及



挂羊头卖狗肉的勾当现在越演越烈

那些年，我们一起被骗过的广告

“人妻野外刺激卖肉，点击前往光顾。”“好像很爽的样子，进去看看——靠！怎么是《水浒传》的孙二娘！”、“美女帅哥同床三年，点击围观。”“这个貌似有点刺激，我来瞧瞧——靠！怎么是梁祝！”——该死的标题党。

搞笑有优劣之分，以挠胳肢窝为下品；如果促销有高下之别，那么相信也以卖肉为下品了，只是有些单纯的玩家没有想到在卖肉之余还会有那么多广告的背后是做着挂羊头卖狗肉的勾当。如果把网页游戏的广告作个收集再合成组图放出，搞不好连扫黄打非的警察叔叔看完都要无力扶墙脸红不已，但是它们却能这样堂而皇之地出现在各种网站的角落，进行着这种忽悠死人不偿命的活动，最让人不能接受的是——它们的游戏内容里面根本连个肉沫都没有嘛！

曾经有人呼吁必须坚决取缔现在各种非法色情聊天网站，罪名不是导人不善而是货不对板，流着口水满怀期待地注册了会员以后居然啥都没有才是让人最无法接受的。想来网页游戏公司大概也是师出同门，干起活来招数套路也是如出一辙，相信按照这个标准往游戏业上一套，大部分网页游戏的广告都要死无全尸。人口普查结果已经显示了我国现在的年轻男女如果按照性别一一配对，有6000万的男人必须选择独身或者搞基。正值花前月下的好年华，却苦于没有可钟情的少女互诉衷肠的，将这种渴求投射到网上的少男们也是情理之中。只是我们一心来求颜如美玉，点击进去了才发现你们给的是眼如死鱼，难怪当今社会越来越呼唤诚信的重要性。

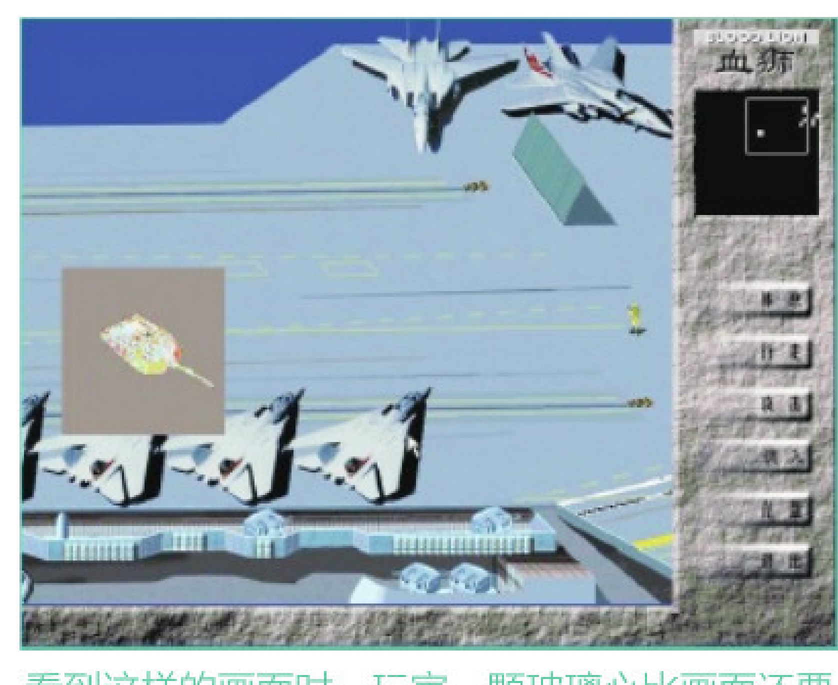


这种挑逗型广告，忽悠了多少广大玩家

尽管如此，一些网页游戏公司总是孜孜不倦地炮制着各种刺激眼球的擦边广告，激情四射花样百搭风情万种，但点进去以后也不过是正常的游戏正常的画面，与美女无关，与激情也近乎无关——如果用鼠标操作人物用差不多一样的动作打怪练级也能算激情的话。广告上的女性人物顾盼生辉，恨不得只用一根布条来遮住关键部位，游戏里面搞不好只能看到一大堆简单像素组成的人物在机械地蠕动着，如果仔细一点分辨会发现画面粗糙到完全就是一堆会动的马赛克，倒也正好符合了“给玩家想象的空间”“无招胜有招”的最高境界。稍微深入接触一点，此类网页游戏大部分无非是打怪、练级的机械循环，人物动作生硬，动作的帧数之少几乎可以当幻灯片看，有些的音乐和人物形象甚至是直接从其它游戏上直接剽窃过来据为己有——至于当初在广告承诺的“人妻”“萝莉”“御姐”？认真你就是水鱼了。



大部分网页游戏的配图都是剽窃而来



看到这样的画面时，玩家一颗玻璃心比画面还要崩坏



《血狮》的低劣品质给当时的玩家留下了血色的噩梦

满是血泪的《血狮》

事实上，我们深受广告的忽悠也并非是一日之寒了，细数起来几乎是一篇可泣而不可歌的血泪史。有人说广告嘛，夸张点没错。但是相信我，玩家允许的夸张绝不包括口无遮拦满嘴火车的胡编乱造。适当的宣传就像饭前的水果，促进口水分泌胃酸增加，但是如果正餐太烂，便怪不得付了钱的食客们大闹饭馆了。老一点的玩家或许还记得1997年出现在诸多游戏媒体广告栏的那一位身穿绿色军服、怒目而视威风凛凛的中国军人形象，他的头上顶着充满血性与坚毅的几个大字——“血狮——保卫中国，有好事者给它更名为“血泪——忽悠中国”。

我一直觉得玩家应该是脾气最好的群体之一，网页游戏广告这种赤裸裸的调情对比其低劣的品质都没有激起他们的愤慨。本来点的菜是一道烤全羊，结果他们哪怕收到的是炖野菜，也依然可以吃得无怨无悔津津有味，只可惜《血狮》超出了这道底线，光给了几杯白开水。

《血狮》的发售日是1997年的4月27日，距离愚人节只有一个月不到的时间，愚弄起人的效果却比千万个愚人节要强上百倍。笔者当时有幸——或者说不幸——在隔壁的大哥哥家里见识到过这一份承载着我们满腹期待的作品，那时的游戏杂志还相当稀缺，C&C的风头方兴未艾，突然在书上看到中国人自主开发的RTS，自然热血沸腾，恨不得在额头上贴着“爱国”二字向着夕阳泪流满面地狂奔，骄傲地宣布要把自己第一次买正版的青春和热血献给属于我们敬爱的祖国的游戏。

之后的事情已然可以想象，我记得那天晚上我吃过晚饭拖着满手油腥一边擦着嘴巴一边敲着他家门，他把我带进房间，15英寸的显示器闪烁着一些简单的色块拼凑起来的画面。于是一整晚我都看着那些简陋的色块在屏幕上来回挤压和蠕动，他告诉我那些带颜色的豆腐状物体是坦克，像虫子一般扭动着的是士兵。如果说糟糕的画面只是卖相问题，那专坑自己人的操作方式才是让我真正大开眼界的地方：我甚至一度怀疑他正在操作的是敌军的间谍部队，嘴巴上一边喊着出击一边懒洋洋的晒着太阳原地徘徊的士兵让正在指挥前线的玩家有种彻底欲哭无泪的感觉。直到9点，他告诉我说“这游戏玩不下去了，老不听话”。离开他家的时候我分明能感觉到他的脸上有两行道不清的血泪，之后的日子这位哥哥再次义无反顾地投身回国外著名游戏C&C的光明大道上，在家苦练一身绝技再去电脑房虐得手下亡魂无数，得胜归来还会兴奋地给我解说各种游戏细节和趣闻，再也没提过那个献给国产游戏的第一次。

跳跳跳，让您享受上上下下的快感

不知道有多少人曾经因为这些夸大其词的忽悠对国产游戏信心尽失，转而义无反顾地投到国外游戏的怀抱中，太平洋再大，也割不断咱一群水鱼游向彼岸的情怀。在那个年代，国外的游戏就像国外的月亮，似乎天生就有种更圆的优势。对于我们这一代人来说，RTS游戏生涯中必定无法回避一个耀眼的名词：《星际争霸》。那个时候，有太多的人在玩“星际”，“暴雪出品，必属精品”这句名言也是从那时开始流行。接下来的“暗黑2”“魔兽3”无不印证着这家跳票跳成瘾、咽下去的话比放出来的消息还多的公司那无可置疑的开发实力。于是2002年暴雪在东京电玩展上放出了《星际争霸——幽灵》的开发消息以后，部分玩家还心情轻松地调侃道：这次估计还得跳票个一两年，不跳票的暴雪不是好暴雪。

看多了偶像剧里面灰姑娘和贵公子的终成眷属，当然觉得12点的大限只是一个小插曲。现在回想起来我们显然是太乐观了，单纯的认为等待暴雪的游戏出品过程无论再怎么跌宕起伏荡气回肠，我们还是能迎来圆满结局的。实际上一些元老级的暴雪游戏玩家会告诉你：你们太傻太天真，暴雪亲手切掉自己的游戏计划有何出奇，他们是早有前科的主。实际上早在《魔兽争霸Ⅱ》推出并且大获成功以后，暴雪就曾经想顺势推出一款名为《魔兽争霸——氏族的王子》的冒险游戏，最终由于要集中于推出《星际争霸》和《暗黑破坏神》两位新的当红花旦，“氏族的王子”就像失宠的丫鬟一样被放进了历史文档里面。

时间来到了2002年，头顶《星际争霸》金字招牌的“幽灵行动”在万众瞩目之下渐渐浮出水面。千呼万唤始出来，犹抱琵琶半遮面，“幽灵”仿佛终日不出闺门的少女在父亲的帮助下一点点地步向玩家眼前。隔三差五丢出来的视频与截图来来回回地牵扯着玩家的

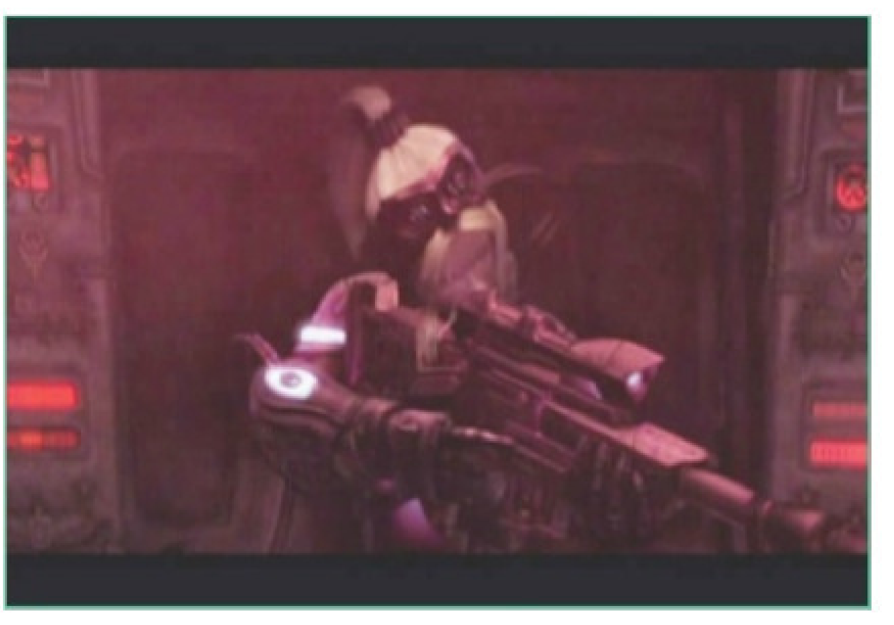


“幽灵”预告片中人虫大战暴风雨前的宁静



可以看出“幽灵”的完成度已经非常高了





左图：平心而论《星际争霸——幽灵》也许会成为一款不错的游戏，但却很难撑得起它背后重重的期待

右图：曾经承载了多少期待的诺娃姐

胃口，好奇心一次次的快被吊到嗓门了又被压下去。暴雪表情做得如此到位，官方网站上每天少不了的是对这个游戏上架发售的询问，玩家每次闪着星星眼的期盼换来的往往都是官方“coming soon”的回答。那个时期暴雪放出的宣传视频播到最后都会带上让人充满期待的日期，只是随着时间地推移它们从2003、2004年开始悠然自得的慢慢步向2006、2007年，完全罔顾玩家们一次又一次地大呼上当。

2007年到来，暴雪放出了这款游戏的开场动画——没错，不是试玩视频不是演示动画，而是正宗的CG动画。这次的动画描绘了一场惨烈的人虫大战，原本气势汹汹的人类部队突然遭遇了比数量多出自己百倍的虫山虫海，在同伴的惨叫和敌人的尖啸中被蚕食殆尽，只能期待玩家扮演的特种兵从后方奇袭解救前线的困境，全片如大片一样的镜头处理和剧情衔接一气呵成，在笔者看来在大场面的处理上比起几年后《星际争霸Ⅱ》的游戏CG还要气势恢宏。

一般而言，游戏CG一旦放出基本就意味着正式发售指日可待，任何一位正常人都不会对接下来的事情走向抱有任何疑问，当时作为星际死忠的笔者也兴奋得不止一次Replay那段震撼人心的动画，一想到诺娃御姐那婀娜多姿的身材就满心期待和满脸坏笑。结果就在这之后不久，暴雪在一个不是愚人节的日子放出了那个愚了千万玩家的消息——开发了五年的《星际争霸——幽灵》发售日将无限期延后，用通俗易懂的话来概括就是：胎死腹中。

所以说玩家确实是脾气最好的一个群体，“星际”玩家们听说“幽灵”被无端斩杀的反应除了愤怒以外，也有一部分表现出庆幸——“星际”带来的震撼如初恋一般不可复制，时隔十年再回头去寻觅当年那单纯的情愫十有八九会被现实的残酷打击得体无完肤，与其相见，不如怀念等等等等。于是当家花旦《魔兽世界》依然人气火爆，“幽灵”一夜之间被玩家从神坛移放到了灵位上，只剩隔三差五的纪念与凭吊。暴雪有时难免会让玩家觉得自己像是鱼缸里的水鱼，时刻等待着那五彩斑斓的食物，觉得那食物似乎近在咫尺又仿佛遥不可及，但相信暴雪并不是有意吊玩家胃口，而是希望可以保证食物的质量，让玩家吃了安心吃了放心。

传说中的跳王之王

不过无论如何，“星际”的死忠们始终还是迎来了自己心爱游戏的正统续作。回想起来“幽灵”跳票了如此之久却“胎死腹中”也有它的道理，2002年作为开发平台的次世代主机在2007年已经走到末期，新一轮的主机大战即将展开，何况暴雪



《星际争霸——幽灵》，现在只剩一个幽灵供凭吊了



有的时候我们宁愿希望“永远的毁灭公爵”永远也不要来……

当时的主要力量都放在《魔兽世界》这位集万千宠爱于一身的闪耀新星身上，勉强推出“幽灵”会不会影响《星际争霸》十年来积累下的口碑也未为所知。让系列回归本源，在电脑平台上推出同为RTS的《星际争霸Ⅱ》或许会更好，更何况这位正统继承人切切实实的继承了一代的亮点。只是另外一款游戏的玩家便没有那么幸运了，他们被忽悠的时间是“幽灵”的两倍，几乎跨越了一整代人的年龄。

只要谈及《永远的毁灭公爵》，老玩家永远有道不完的话和吐不完的槽，它创造的跳票行为几近成为一段奇迹。当初《毁灭公爵》的大受欢迎早奠定了这款作品要承受的期待，屏幕上那把带血的斧头曾几何时成为电脑房里诸多学生们津津乐道的“狂霸酷拽”象征。第一次听说《永远的毁灭公爵》放出的消息时，玩家们怎么能想象自己已经掉进了巨坑，见证了电玩忽悠史上最无法忘怀的那段传奇呢。未曾料到时光荏苒，当年的小正太们都过起了朝九晚五白天加班晚上应酬的生活，我们的下一代都能拿起手机下游戏了，连柯南都升了一年级了，“公爵”却还是那个“公爵”。开发权几经易手，搞到最后玩家都弄不清到底谁抓着“公爵”的命根子。就像一个小孩子从小被各种弃养，后妈换了一个接一个，八卦得群众到头来已经没有心思关心他过得好不好，只感兴趣他是不是还活着，有些狠心点的还希望他出点什么意外好留下更多谈资。玩家们从关心“公爵”的制作到单纯八卦它下一次被提及又会是一场什么样的闹剧，期间可想被玩弄过多少次感情，因此2011年这段跳票传奇宣告终结的时候不乏好事者认为它根本不应该被开发，最好可以继续跳票下去。

这也许真的可以被称之为忽悠界的奇迹了，所谓用兵之道在于不战而屈人之兵，我不打你你自己主动投降才是博弈的最高境界。哪怕这个世界上傻子再多骗子再不够用，能把人忽悠到高声呼吁“别给我来真的，我只要被忽悠”，不得不说已臻忽悠的化境，这也许是全世界干忽悠这行的人最希望达到的层次了。能把全世界玩家玩弄在股掌之中还毫不脸红的，相信也只有这款《永远的毁灭公爵》了，至于2011出的那款游戏的品质已经不再重要，即使真存在一款完美的“毁灭公爵”，相信也填补不了水鱼们这十几年来的等待了。有道是相逢何必曾相识，玩家们也许更喜欢看到那永远出不来的“毁灭公爵”，那永远在忽悠着大众也忽悠着自己的游戏公司。

写在结尾的话

范伟在忽悠系列最后一作里这样总结：“哎呀，真是防不胜防啊！”回头看看我们被忽悠的这些经历，有些似乎真的如宿命一般无法避免，值得庆幸的是我们仍然保持着一颗热爱游戏的心。连路边卖菜的阿姨都会说“不贪就不会被骗”，我们被忽悠的根源也是来自对游戏的渴求，渴求产生期待，期待散发的清香除了引来蜜蜂以外总不可避免的夹杂着零散的苍蝇。挂羊头卖狗肉的网游固然可耻，但被这种伎俩骗到的玩家何尝不是过于听从自己非理性的思想引导而不加分辨呢？面对如此发达的资讯世界，沏杯清茶放平心态，才是避免被忽悠伤害的最佳方法，君不见即使同是跳票，有暴雪这种跳得精益求精让人拍手称赞的，也有“毁灭公爵”这种跳得人神共愤终把自己跳成跳梁小丑的。被蛇咬过以后连看到面条都腿软显然不是现代人应有的生活态度，一场甜蜜的婚礼后总能听到一些宾客羡慕的表示自己又相信爱情了，我们被忽悠完了以后也可以放眼看看世界依旧美好，阳光依旧灿烂，国产游戏日益增多，《星际争霸Ⅱ》的运营也顺风顺水。

别被忽悠这件事忽悠了你的人生，一时的愚人不可怕，保持一颗积极的心态，水鱼也有春天。



这就是传说中跳王之王《永远的毁灭公爵》的真面目

国产单机游戏神秘大作
——《优越奇侠传》全面介绍

■南方游戏周刊 E·C

编者按：已经过去的两年都有国产单机游戏大作面世，然而今年却似乎出现了断档的迹象。喜欢国产单机的玩家不用为此发愁，目前有一个神秘的游戏制作团队正在秘密开发一款全新的国产单机游戏，名为《优越奇侠传》。著名记者埃里克·卡特曼先生受到邀请全程试玩了这款游戏的内部测试版，下面他将为我们带来这款游戏的全流程攻略简介，敬请欣赏！



第一回

自盘古开辟，三皇治世，五帝定伦，世界之间，有一“给姆大陆”。此间百姓，皆以玩电子游戏为生，内有一小国，名曰优越国，有诗赞曰：“游戏虽乃消遣物，沉迷便将做命根。若能把心持优越，可得资深高玩身。”此国少年，莫不以“资深高玩”为荣，若想臻此境界，须得修习那优越之技，民间有谚曰：“优越之少年啊，速去创造奇迹！”真是一派欣欣向荣，你争我赶之景象。

话说优越国边陲小镇上有一客栈，内有一位少年，名唤作笑儿，与婶婶相依为命。某日清晨，笑儿正在酣睡，婶婶以锅击其头，呵斥道：“汝老大不小矣，成日里做那优越梦，速去服侍客人！”笑儿道：“笑儿志气高，当学爹娘做那优越奇侠！”婶婶道：“少废话，楼下有一邋遢和尚，堵住了门坏我生意，速去将他赶走！”

笑儿无奈，只得下楼，见一衣衫褴褛的囧脸老僧横卧于客栈门前，观其相貌，果然是：与天同寿猥琐体，妙手创世大编辑。最擅损人不利己，优越无边万万级。

老僧一见笑儿便问：“这位少年，老衲观你骨骼惊奇，面带优越之相，速将姓名报来，老衲与你掐指一算。”笑儿道：“汝那和尚，我名叫笑儿，因幼时不爱说话，人送我个绰号唤作‘不语’。”老和尚闻言便打了几个摆子，道：“震精！老衲太震精了！笑儿不语，笑儿不语，汝名霸气侧漏，实得优越之精髓。汝子定非常人，不可屈居于此等边陲小地。今晚三更，汝可到山神庙来，老衲当传你优越神技，带你经历那优越升级之三关，汝定可成霸业，做那‘优越奇侠’也！”

笑儿急忙扯住老僧衣袖，问道：“敢问大师如何称





呼？”老僧面带微笑：“老衲随风而来，随风而去，法号苦逼。”

余音未落，老僧已化作一缕清风而去。“原来是传说中的苦逼大师，优越到无可优越，当是如此境界，令人神往不已！”笑儿暗自赞叹，当下返回屋中休息，只待三更时分赴那山神庙之约。

第二回

话说笑儿与苦逼大师相约，三更时分来到郊外山神庙。大师已等候在此，衣袖拂处，赫然出现一道传送门，那门内影影绰绰，似有万千游戏。大师道：“若要修行优越之道，当随时秉持优越之心境，兼毒辣之口舌。此门中是第一关，汝且去试之，必要完全卖弄优越感而回。若不得过此关，作甚游戏玩家，趁早追星去罢！”

笑儿抖擞精神，迈步进入传送门中。但听得前方有节奏之啪啪作响，忽见几个小儿，穿着怪诞，头发或如枯草，或如尖针，正坐在那在玩一游戏，每隔数秒，便用力拍击那空格键，只拍得如打雷般响动。笑儿上去观之，此乃《X舞团》矣，不由哂笑，曰：“脑残小儿，便只配玩这脑残游戏！毫无内涵，这游戏形式，亦不过是拾日本《纵情跳跃》之牙慧。此等不入流之游戏，只配予那乌烟瘴气之网吧。汝等将那空格键拍得山响，自以为狂霸酷吊拽，殊不料毁坏键盘不说，还扰他人之清静，玩这般游戏者，皆为脑残也！”笑儿滔滔不绝说了半晌，但见那几个小儿目光茫然，浑不懂自己所言，不由得蔑然一笑，道：“吾对牛弹琴。汝等若想了解游戏之精奥，当自从‘X剑、X剑、XX剑’入大道，方知我传统文化之精髓，不过这般游戏，对汝等来说太高端矣！”笑儿言罢，拂袖转身而去，身后小儿皆化为飞灰。半空中浮现一行闪亮大字：你已解开成就——“肥猪流杀手”。



笑儿自传送门返回，对苦逼大师说道：“吾自幼玩国产单机游戏，各‘剑’皆了熟于胸，灭脑残网游易如反掌！”大师笑道：“无知小儿！本关还有一支线关卡，唤作‘双剑粉死斗地狱’，亦属国产单机之范畴，汝敢进去秀一秀优越感么？”笑儿大笑道：“如何不敢！”乃迈步进入传送门，但见眼前一片刀光剑影……不消得十数秒，便头破血流狼狈而出。笑儿哭道：“去不得！去不得！同是国产单机，为何此处如此凶险，吾之优越感尚未秀出，便被轰杀成渣！”大师笑道：“优越之道，一花一世界，以小见大，奥妙无边。你不得展现优越，皆因信念不坚所致。这‘双剑粉死斗地狱’，即便你打通三关再返回，也未必过得去。还需锻炼，还需锻炼！”

笑儿道：“如是这般，还请师傅继续赐教！”老师傅大袖一挥，赫然现出一道新的传送门——第二关。

第三回

笑儿进得门内，却见几个少男少女，坐在那里玩一游戏，时而嘻嘻哈哈，时而蹙眉含愁，时而颌首微笑，时而喟然长叹。笑儿驻足看了半晌，见是某“国产单机游戏大作”，便心中默念：“吾当坚定信念而往！”便迈步上前，喝道：“玩这国产单机游戏，有何前途！汝等且听我言，这国产单机游戏，画面陈旧落后，系统万年不变，剧情只会煽情，顶多加点卖腐，一向虚假宣传，骗取玩家同情。这游戏之道，浩浩荡荡，精奥难言，有大好境界可供汝等探索，欧美、日本，皆有无穷无尽的上佳之作，汝等为何将生命浪费于这国产单机之上？”

那些少男少女面露恚怒之色，纷纷站起斥道：“兀那汉子胡说八道！我等自玩国产单机，关尔鸟事！欧美游戏固然好，又哪里去寻侠骨柔肠，琴棋书画，小桥流水人家，古道西风瘦马？今日固然稚嫩，但不积跬步，何以至千里？更兼之生存艰难，资金薄弱，如何与那欧美财大气粗之厂商相比？如今开发国产单机者，皆为理想梦想之激励，否则何不去开发网游骗那无知小儿钱财？这般可敬，却遭汝诋毁，试问你可有良心……”喋喋不休，反守为攻，竟似比笑儿还要气势凶猛。笑儿招架不住，长吸一口气，暗道：“没奈何，吾只得使那必杀之技！”







只听笑儿道：“可笑！可笑！吾等可知《血狮》乎！吾玩那《血狮》之际，汝等还在吃奶呢！”那少男少女闻言，面面相觑，作声不得。《血狮》惨案发生于1997年之际，其时彼等多为小学生，只曾耳闻惨烈之状，又哪里说得上来详细？笑儿眼见对方语塞，不由卖弄精神，只顾说道：“汝等可知那《血狮》曾伤害多少玩家之心！唯有只知骗钱，完全不知‘用心’二字怎写的国产游戏厂商，才能做出这般贻笑万年之游戏！错，说是游戏，已是抬举了它。如今尔等举动，表面爱之，实则害之，令那般厂商不思进取，坐吃山空。若不严加鞭挞之，只恐《血狮》悲剧重演，到时悔之晚矣！唉，细思之，恐极！”

笑儿见那少男少女无言以对，只觉酣畅淋漓，心中优越之情勃发，又说道：“也罢，今日且教你等个乖。我有三藏大乘真经，名曰‘老滚’‘辐射’‘龙世纪’，皆乃盖世神作，可超度低玩，得悟优越！汝等若能彻悟，不妨结伴西行，来取真经。”说罢转身拂袖而去。少男少女们半晌后终于回过神来，只在身后叫喊：“那汉子！你明明也就20岁的样子，说甚玩过《血狮》的唬人大话……”只可惜笑儿已去得远了。半空中浮现一行闪亮大字：你已解开成就——“血狮菩萨”。

笑儿踌沓沓地悠悠前行，也不入传送门，亦不知道到了何方，心中只觉志得意满，暗想：“这第二关虽有惊险，却也不难过。”忽见得前面有人抚掌大笑：“那少年，果然巧舌如簧，能言善辩！不过你骗得到他人，却骗不到我。我且问你，你那三藏真经既藏西方，敢问是何文字所写？是中文，是英文？”笑儿瞠目结舌，无言以对，仔细看对面那人，瘦瘦高高，相貌清秀，头顶似有谢顶之兆，却又有祥云笼罩，祥云中又似有文字浮动，似是“Geek”“Nerd”，又似是“汉化组”“破解组”“技术宅”……不一而足。那人又笑道：“那三藏真经，若不玩英文原版，如何敢妄言优越？吾观汝，纵然舌绽莲花，也终究是个‘伸手党’，如无人汉化破解，你哪里来的三藏真经？汝既是‘伸手党’，便好好玩你的游戏，又去别人面前展现优越作甚？”

笑儿大惭，只得打个稽首，道：“多谢大大！”转身便跑，忽见得前面传送门，便惶惶闪身而入。苦逼大师见笑儿面上惊魂未定，摇头道：“好端端地，你解了成就回来便是，又跑去支线关卡作甚！若想去技术宅处展现优越，只凭你眼下的手段，如何能全身而退！”笑儿哭道：“这支线关卡怎么都如此难打！”苦逼大师笑道：“不难打！不难打！汝如今已达‘口中有优’之境界，若想无往不利，只需练至‘口中无优，心中有优’之境界即可。”笑儿诚诚恳恳地做了个揖，问道：“敢问师傅，何为口中有优，何又为心中有优？”

那老和尚说出一番话来，有分教：锋芒太露终过妄，进退自如才是高，优越神技自此传，奇侠美名天下飘。预知后事如何，且听下回分解。

第四回

只听得苦逼大师说道：“‘口中有优’者，便是一个

‘喷’字，初入优越之门，年轻气盛热血沸腾，不喷何以得优越感？但‘喷’之一技，终究浅薄，若遇有真才实学者，难免露出破绽。纵然心中优越，但在旁人看来，不过是个喷子。故‘口中有优’，只为下等之技。而‘口中无优，心中有优’，则为上等之技。”笑儿心痒难耐，只管道：“跪求师傅传授上等之技！”老和尚道：“痴儿！汝名既唤作‘笑而不语’，如何不懂这上等之技！锋芒太露，便有破绽，破绽被人抓住，便不得优越感。汝想优越不败，当知进退自如，若遇对手强劲，或冷哼、或无视、或一击即退，或笑而不语，对手不知你深浅，自然难破你优越。”

笑儿只听得喜不自胜，抓耳挠腮，如醍醐灌顶，如打通任督二脉，便道：“师傅，我还有一问，‘口中无优，心中有优’虽然上等，但终究是底气不足之技巧。若才高八斗，学富五车，当如何表现优越感？”苦逼大师笑道：“蠢材！胸中若有真才实学者，又何须表现优越感！”笑儿若有所悟，道：“如这般说，优越之道，便以‘口中无优，心中有优’为最高？”和尚道：“非也，非也，在此之上，尚有一至高神秘境界，不在此三关中，古往今来，若非那大彻大悟之奇才，不可得此优越之道。可唤作‘口心两忘，转优为忧’也！”笑儿只听得心驰神往：“难懂！难懂！似我这般，不知何日可窥此道门径！也罢，不可好高骛远，今日我去若能打通三关，也算功德圆满。”老和尚道：“这最后一关甚是凶险，你需施展全身所学，或进或退，或攻或守，若能优越而回，可成‘优越奇侠’之美名也！”

话说笑儿走进传送门，闯那最后一关。只见对面熙熙攘攘，人头攒动，似有无数敌将杀来，当先一人，正是适才那瘦高青年。

瘦高青年笑道：“伸手党又来也！可是来求汉化包的么？”

笑儿冷哼一声：“PC游戏，多是残羹剩饭，有何稀奇！怎比我家用主机！”（你已解开成就——“主机党最高”）

瘦高个子默然不语。斜刺里杀出一将，道：“尔说甚家用主机，徒增笑柄。吾二十年前便熟玩红白机，那马里奥，塞尔达，火焰之纹章，无不了熟于胸，你这小儿，岂敢与我相比！”

笑儿不慌不忙：“量那任天堂有何稀奇，如今已是高清主机当道，你那日本弹丸之地，早已不入当世之潮流。”（你已解开成就——“三坟刨坑者”）

斜刺里又杀出一将，喝道：“吾观汝模样，必是盗版玩家。吾自幼只玩正版，家中藏有限量版主机游戏无数，汝也敢来秀优越，徒增笑柄耳！”

笑儿面露正义激愤之色：“呔！汝岂能认贼作父！想那八国联军火烧我圆明园，美帝狼子野心，日寇罪恶滔天，汝买那正版游戏，莫非是要为其坦克赠炮弹！吾玩盗版，正是从经济上打击敌人，使其还那昔日之债。尔等燕雀，焉知我鸿鹄之志！”（你已解开成就——“资本主义毁灭者”）

斜刺里又杀出一将，笑道：“任尔舌绽莲花，终究是嘴炮。汝敢与我对战一局么？星际魔兽，铁拳街霸，可任尔挑选。”

笑儿道：“这般游戏对抗，全是暴力主题，难怪游戏被





人污蔑为电子鸦片。汝何不玩那健康积极之竞技游戏？”

那人道：“汝中吾圈套矣！吾最擅者乃实况足球也！积极健康否？汝敢来战乎！”

笑儿道：“实况足球？早已过气，FIFA笑而不语。”

那人不依不饶：“FIFA吾亦擅长，汝来战！速来战！”

笑儿长叹一声：“吾已年长，无心与尔等小儿争强斗胜矣！游戏乃第九艺术，有无数佳作深具内涵，何不一杯香茗一支烟，静心品之？”（你已解开成就——“游戏毕加索”）

那人满脸羞赧，只得退下。忽杀出一儒生，道：“汝所谓艺术游戏，无非是《寂静岭》《异域镇魂曲》之流，汝可知《时空幻境》《地狱边境》《雨血》《花》乎？”

笑儿道：“独汝玩过那独立游戏？这般作品，虽然极尽艺术内涵之事，但终究难免商业化一途，一染铜臭，如何入得吾之法眼！”

儒生无言以对：“这般说来，你玩的是何等游戏？且让我等开开眼界。”

笑儿道：“汝可知《沙漠巴士》《斯大林大战火星人》乎？”

儒生哑然失笑：“这般游戏，岂不是人人皆知的垃圾游戏么？”

笑儿哈哈大笑：“尔等浅薄！世人笑我太疯癫，我笑世人看不穿。这般游戏看似垃圾荒诞，但岂不喻合人生之真谛？在这般荒诞游戏中，唯我能把玩出人生三味也！”（你已解开成就——“装逼达人”）

笑儿说罢，只见那芸芸众人，皆口吐鲜血，如那喷泉齐发，蔚为壮观。笑儿只觉踌躇满志，世间已无敌手，优雅转身，便欲出传送门而去，忽听得那瘦高青年叫道：“且





慢！”笑儿道：“汝等已一败涂地，天下玩家，吾最优越。汝还有何话讲？”瘦高青年抹去嘴边鲜血，笑道：“你自以为天下无敌，殊不知亦被人玩弄于鼓掌之上也！”

笑儿怒道：“何人如此大胆，你且说来！”瘦高青年说出一番话来，有分教：一语惊醒梦中人，吓得我屁滚尿流失了魂！欲知后事如何，且听下回分解。

第五回

瘦高青年道：“你自以为闯通三关，便优越无敌，可想这三关乃何人所设？这优越之国，又由何人所创？其实我等晒晒优越，无非是网上嘴炮，娱人娱己，有几人将其当真？却有那杂志编辑，貌似客观，假借愚人之节，设这优越世界，又将我等拉入混战，讽刺调侃，他却在暗中窃笑。若说优越感，我等皆输给他矣！”笑儿如梦初醒，恨恨道：“此人却是谁？”

瘦高青年道：“那《天之痕》《翡翠帝国》《笑傲江湖》，无不说明一个道理，最后的Boss，总是你身边貌似忠厚之长者。那苦逼大师，正是唤作8神经之编辑化身也！我等当祝你一臂之力，皆将优越感集中借与你用，化作‘优越元气弹’，你可将其一击秒杀之！”

笑儿转身杀出传送门，见那苦逼大师正在门外等候，只觉恨上心头，大喝一声：“赐予我优越吧！”只见风云变色，无数优越之力从四方汇聚，笑儿长吸一口气，冲那老和尚连珠发炮：“你个脑残编辑你炒作厂商炒作自己绝对收黑钱登枪稿了简直笑死人了微博粉丝才那么点也敢嚣张杂志上登的全是破文章编辑水平还没我高大爷我八年前就不看杂志了现在网上什么信息没有谁还买你书看平面媒体都死得差不多了XX死了XX死了你们就是下一个你敢上论坛来看大爷不喷得你祖坟冒烟……”苦逼大师哪里招架得住！只惨叫一声：“太优越了，太优越了！”便已被喷成渣滓，化作齑粉随风而去……半空中浮现一行闪亮大字：你已解开成就——“优越奇侠！”

笑儿灭了苦逼大师，心想：“优越之国，我已无对手，据说这给姆大陆极其广大，奇人异士甚多，我何不去游历一番，以显我优越奇侠之威名？”拿定主意，便启程动身，悠悠荡荡，也不知走了多久，到了何地。这一日，忽见前面有一男子，衣着华丽，手中捧一平板，指指点点，划划戳戳，甚是奇异。笑儿走近观之，却见那屏幕左侧有红红绿绿之小鸟，嘶叫着飞来飞去，打那右侧猪头。笑儿暗忖：“这却是什么游戏，看来甚是小儿科。”便开言道：“朋友，何不玩些上等游戏？我处有三藏真经，你若得之，可悟优越之道……”话音未落，那男子翻一白眼，道：“神经病！”无视笑儿，伸手打一响指，便有一豪车驶来，车上有妖娆女子若干，那男子坐上车去，将平板随手一扔，与那些女子嘻嘻哈哈，扬长而去……

笑儿瞠目结舌，呆立半晌，忽长叹一声，转身返回优越国去了。自此后，但若有人慕名而来，便可见以下之场景：

“笑儿大大，请指点‘X剑、X剑’剧情之优劣。”

笑儿喟然长叹：“有何优劣！爱来爱去，不过是骗小孩子。滚蛋！不如给我妹子！”

“笑儿大大，您不愧是天下最优越的游戏玩家！”

笑儿喟然长叹：“无非是玩游戏而已，顶鸟用！我只想做‘人生淫家’……”

……时日一长，仰慕者便日渐稀少。终有一日，笑儿大笑三声，曰：“原来这优越最高之境界，‘口心两忘，转优为忧’，已被吾得道矣！”挥一挥衣袖，不带走一片云彩，转身而去，从此不知所终……

正所谓：优越美名三关出，轰杀魔头奇侠生。悟彻大道真妙理，转优为忧得封神。

（你已解开最终成就——“宅男之王”！）



“山口山”的七年之痒

■北京 林导先走



你是否时常有这样一种感觉：上线以后无所事事，看着满满的任务日志却提不起一点兴致，黯淡的好友列表和寂静的公会频道又是迎头一盆冷水。整个人就好像失去动力一般什么都不想干，漫无目的地做了一些并不是太想做的日常之后便匆匆下线。离开游戏之后反而觉得更加疲惫，似乎觉得一开始打开客户端就是一个错误。

如果你同时遇到了以上情况中的一种或者多种，那么恭喜你，你离AFK不远了。

迄今为止，《魔兽世界》这个游戏已经正式运营了将近七年——对于一款网游来说，这个寿命已经算足够长了。在它漫长的人生岁月里，《魔兽世界》给我们留下了许多宝贵的回忆，这一点毋须否认。然而《魔兽世界》终究不是神明的造物，尽管它出自这个世界上最优秀的游戏生产商之一，暴雪，依然改变不了它的宿命——一款网游有盛就有衰，即使是“山口山”也不可能常踞玩家心目中的NO.1。尤其是当它为广大“山民”贡献了这么多年，确切地说，是它的设计师们持续供应了这么多年的奇思妙想之后，即使是再异想天开的人也很难把这款网游做得有多么与众不同了——螃蟹不行，提古勒与弗洛尔也不行，就算把冰娃和羊刀（DotA的两位主要设计师）也绑到暴雪来还是不行。

我要说的是，快七年了，再忠诚的玩家，也有些倦从心生了。是的，他们曾经深入熔火之心，扫荡黑翼之巢，踏平安其拉，赶走纳克萨玛斯，把基尔加丹揍回了扭曲虚空，给阿尔萨斯划上了传奇的句点，然后现在，他们即将面对艾泽拉斯世界最大的魔头死亡之翼。毫无疑问，我们会击败这头邪恶的守护巨龙，阻止大灾变的再一次发生，而且将来也会毫不犹豫地站在任何敢于在艾泽拉斯撒野的大坏蛋面前。但是当我们Down了CTM的最后一个Boss，看着横空出世的MOP（熊猫人之谜）满怀期待之余，是否也有一丝丝的疲惫爬上你的心头——一次又一次以相似的方式拯救艾泽拉斯，貌似有点审美疲劳了吧？

如果你有同感，请接着往下看。我将会通过一个普通玩家的视角，向您展示《魔兽世界》这款游戏在玩家心中的影响力与地位是如何变化，因何变化。我也会尽量将WOWER对它产生的负面情绪，以一个客观的角度纳入到这篇文章中，而不是一味地吐槽和抱怨——暴雪不是上帝，所以请允许它犯一些凡人也会犯的错误吧。

日常是一种情绪，而不是单纯的玩家行为

"千布万皮血亡灾，涤锁诛板应世开。霜冻深结寒冰箭，声声句句亲儿子。"

当我们在论坛上说，哦，某职业或某天赋太强了，你会在很短的时间内收获一大片赞同与反对。我们不得不承认，如今能够调动群众情绪的除了"毛人毛事"以外就只有游戏平衡了。以前我也写稿子吐槽过这个，但我很快发现我这样做没有任何意义，高手你再怎么Nerf，他还是高手，他还是可以凭着冷门职业或天赋拿龙拿头衔."菜鸟"你就算给他个操作只有"1""2""3""4"，伤害却高达5位数甚至是6位数的英雄职业，他还是个"菜鸟"，不会因为他的职业牛B而变得牛B。遗憾的是目前在网络上发言的大多是一批高不成低不就的"理论派"高玩，他们所见、所闻、所想、所写，与真正的高手依然存在很大的差距，但是他们所代表的群体却是"山口山"玩家中的绝大多数，包括你，也包括我。

举个例子，一个水平在2500左右，徘徊在二阶武器与龙线之间的玩家，给他一个惩戒骑士，或许他会被喷回2100，或许在好"基友"的帮助下勉强达到2800（恕我直言，2800距离CTM的龙线还有很长一段距离呢）。但是如果你给他一个法爷，再配以相同水平的盗贼与牧师（没错就是万年贼法牧），只要不是在台服那么变态的战场组里，达到2900+甚至是3000+并不是一件很困难的事。如是有人会觉得，法师太强了。在相同水平的前提下，冰法确实碾压许多职业及天赋，相较之于惩戒骑，一个控制力孱弱（60秒CD持续8秒的忏悔和骗闪现的同样是60秒CD的制裁）、反控能力几乎没有（自由秒偷，翅膀秒驱）的非主流职业，前者的优势实在太大了。几乎可以说，同等装备意识下惩戒对冰法没有任何胜算（此条同样适用于某些职业）。而在Pve方面，奥法因为输出循环简单而受到不少玩家的诟病，近来更因为橙杖屡屡被奥法所得而引发了其它法系职业的不满。当出现这样的情况时，玩家的负面情绪就开始不受控制，试图通过每一个关于法师甚至是跟法师没有直接关系的新闻或蓝帖里寻找漏洞喷涌而出，以至于每次暴雪发布Nerf法师的消息时，群众的反应便会呈现出一边倒的支持倾向。暴雪意识到了这点，但是它没有任何的办法。因为法师是一个"设计得相当成熟和完美"的职业，就像那款我叫不出名字的拆塔桌游一样，哪怕是轻轻拨动了其中一块错误的积木，整个高塔便会瞬间倾塌。

几天前在微博上读过这样一个故事：嫂洗澡，弟误入，嫂言你这样做对得起你哥吗；弟羞，欲出，嫂又言你这样做对得起我吗；弟止步，犹豫而不决，嫂再言你这样傻站着对得起你自己吗。话糙理不糙，故事的结语是，决策永远无法让每个人满意，我相信把这句话应用到暴雪的游戏平衡里是再适合不过了。就像螃蟹说的，游戏平衡是一门艺术而不是一门技术。为了这个目标，策划师们做了很多的努力，但始终会触怒某些人，使他们感觉到自己的利益受到了侵犯，或愤而AFK，或干脆揭竿而起，到暴雪的官方论坛上掀起一场网络暴动（遗憾的是国服玩家享受不到这种待遇）。有些人成功了，但大多数人还是铩羽而归。吃闭门羹的感觉不好受，所以悲愤便化作了日常的动力，本着"既然你不鸟我，那我就烦死你"的心态，他们，跟暴雪杠上了。

然而在长年累月的人民战争中，日常者们却逐渐忘却了日常的目的，在网络上口诛笔伐打得不亦乐乎，而游戏，他们原本日常的出发点却被慢慢冷落，最后便在不知不觉中AFK。要我说，这倒未必是一种损失，因为他们似乎发现了比游戏本身更有乐趣的事物，正所谓与天斗其乐无穷，与地斗其乐无穷，与人斗其乐无穷，与暴雪斗，乐亦无穷矣。





左图：《熊猫人之谜》也要上线了，而我们当初的高涨兴致还在吗？

右图：有多少人像我一样上来看看日出日落便下线了？

不知道从什么开始，怀旧成为了一种时尚

"一恨副本随机，二恨便当满地，三恨团队不济，四恨眼高手低，五恨白痴太多，六恨地雷甚众，七恨毛人毛会，八恨刷屏骂街，九恨铜须频现，十恨叫兽猖獗，十一恨老兵寂寞，十二恨天下无敌。"

如果是一两年前，我听到类似的感慨，我一定会握住这位高玩的手，尊敬地称呼他一声"前辈"。但是现在，我会非常淡定地指引他："前面左转是卖号的，右转是治精神病的，您自便。"

请原谅我的无理,要不是相似的牢骚已经麻木了我的耳根，我还会在那句话后面加上一句"一路走好"。作为一个TBC后，我认为自己已经对这些4年、5年甚至是6年的老兵表现出了足够的尊敬，但是请相信我，当你也面对这一片集体怀旧以及装B的

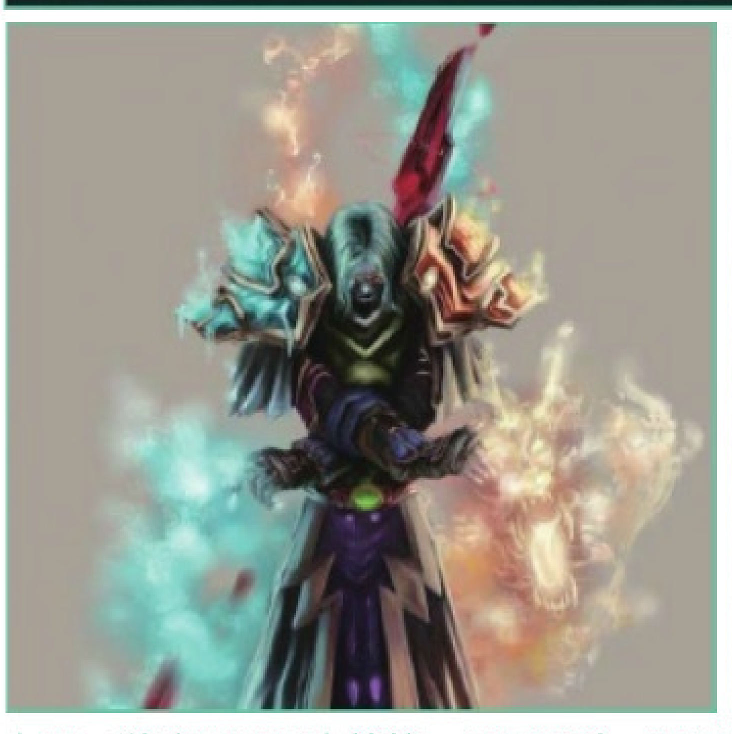
情绪时，你也会觉得，真XX的烦。

一个魔兽玩家，不管你是什么时候入的“职”，没有一段可以拿出来吹嘘的过人“阅历”，你都不好意思跟人家打招呼。玩过经典旧世的就不用说了，他们张口闭口就是老子当年如何如何，霸气四溢中涵盖了一分高手寂寞的唏嘘与感慨，气场之强使人欲杀之而后快。玩过TBC的亦不遑多让，只要有一头旧祖格熊在手，有点儿口才的都能吹出一酒壶的故事。至于3.0后、WLK后、CTM后，他们虽然没有那么多值得传唱的故事，但是相信“山人”自有妙计，只要轻轻百度谷歌一下，前辈的足迹就会延展到他们的脚底，为其装B显摆提供强大的后备支援。

那么我就奇怪了，在如今世风日下人心不古的“山口山”社会大背景下，人们首先想到的不是“净化游戏环境从我做起”，而是将怀旧作为了一种抗拒现实或对现实表达不满的手段。当然，怀旧对于游戏环境的改善不是没有效果，因为被怀旧的部分往往是我们从自身漫长的“山口山”史中所提取的最美好的片段。缅怀，即代表向往，向往那个记忆中并不完美的“乌托邦”。不过很遗憾，这种向往经常被过度情绪化，成为一场又一场骂战的导火索。硝烟过后，也许老兵们会继续“提笔从戎”，与那些反对“复古主义”的家伙继续战下去；也许他们会选择战略性转移，去台服，去欧服，去美服，去那些还没有变得像国服这般“污秽堕落”的地方独善其身；也许他们会看破红尘，明白所谓游戏不过尔尔，于是依然Delete“山口山”，同时也Delete所有关于艾泽拉斯的回忆，从此过上了没有“山口山”的幸福生活。

不可否认，当醒悟到国服不再是我熟悉的那个国服时，我被体内的那种“小文青怀古伤今的本能”给深深地伤到了。为此我AFK了一段时日，试图从过往的记忆中提取能够聊以慰藉的东西，比如坚实的友谊，和谐的团队，淳朴的“民风”。然而沉湎于回忆并不能缓解离开“山口山”后的空虚寂寞，那个物是人非的世界，无时无刻不在诱惑着我，但是我始终不能下定决心——和大多数AFK玩家一样，纵然身不在国服，也会通过各种渠道了解国服之近况。而在那段百无聊赖的日子，除了每天看舅舅们预测WLK什么时候会开以外，新闻里讲的最多的就是各种不堪入目的“门”与丑闻，黑金，代打，代刷，女玩家失身，男玩家效仿“铜须”等等。总之我方唱罢你来登场，小小的国服舞台上每天都在大洒狗血。饶是吾等见惯人间荒诞之辈也不由感慨万分：国服现国情，日久见人心啊。







上图：游戏里又是火箭筒，又是飞毯，又是摩托车，可这些也只能提起玩家一时的兴趣

下左图：法师就像很多其他职业一样，也曾一度成为玩家质疑和批判的对象

下右图：看这坐骑，看这武器，是在怀旧还是在装B呢？

如是，怀旧的动机便成立了。然而怀旧不是目的而是手段，通过怀旧，我们要表现的是如今游戏环境的崩坏以及对“拯救国服”或“拯救山口山”的精神诉求。不过很遗憾，别说是网易，就连暴雪也无能改变这种境况。关于“山口山”曾经的无限美好，最终只能停留在老一代玩家的回忆里。

有效游戏时间的持续减少，暴雪不是没有责任，而玩家自身的消极心理亦是原因之一

“魔兽三年倦打本，如今打本不再猛。若知倦本毁进度，未如低玩休闲时。”

暴雪儿戏般的职业平衡没能让我死心，九城网易的消极管理也没有让游戏环境堕落到让我想彻底断绝与“山口山”的关系。真正击跨我的消极因素不是这些，而在于我自身，确切地说，是我所代表的玩家群体——有三年以上的“山口山”史，精通游戏各方面内容，在游戏里多少有几个值得深交的朋友，热衷于大型团队活动，年龄已经“不大适合玩网游”等等。这些特

质决定了我们比其他玩家更难以离开“山口山”，却也在不知不觉中为游戏所累，为责任所累，为人情所累。朝九晚五地工作，下班回家后还得拖着疲惫的躯体上游戏参加活动；打完Boss无所事事，做好日常混完竞技场便当居然发现能干的事儿都被干完了。没办法，只好去刷至今尚未入手的DK马、乌鸦、白鸡、凤凰……等等，万一这些东西都到手了呢？那么我再一次恭喜你，你已经成功迈入了“蛋疼”玩家的行列，“蛋疼”复“蛋疼”的后果，除了建小号重新开始之外，似乎也只有AFK一途了。

当然了，变成这种情形暴雪不是没有责任，CTM副本进度合并就是一个主要外因。4.0版本12个Boss，4.2版本7个Boss，至于即将到来的4.3版本巨龙之魂，算上CTM的主角死亡之翼的两个阶段也不过8个Boss而已。10人与25人的进度合并，虽然避免了一周重复面对一个Boss2次甚至是4次的Raid疲劳，却也变相压缩了玩家的游戏时间。尤其是4.2火焰之地的副本内容之少，经常在每周二CD重置后就有一大片玩家速推1～6甚至是1～7，然后？就没有然后了。暮光、黑翼、风神虽然还可以打，不过过低的性价比（低物等掉落）经常使人员组织变得极其困难，打H？那是公会团的专利，野团能混到H4废就已经相当了不起了。如此，我们每周的Raid还没开始便已结束，剩下晃晃悠悠无本可打的玩家只能自己给自己找事过。熔火前线的日常？抱歉自从花29天拿到角鹰之后就再也没碰过。组织怀旧团？看着脑袋上的黎明之光/纳鲁的勇士还有仓库里整套的T1、T2、T3实在是没有那个心情了。雕栏玉砌应犹在，只是版本改。触景伤情的事情还是留给诗人去做吧，我还是下线去吧。

能干的事情越来越少，这确实是暴雪逼的，不过我还是坚持认为：有效游戏时间的持续减少，玩家自身的消极心理亦是原因之一。换句话，即使暴雪把FL的Boss增加到12个甚至是更多，熔火前线的日常周期也翻倍达到几个月之久，玩家在线上所消耗的时间也不会因此而得到显著的提升。相反，他们会觉得暴雪黔驴技穷、狗尾续貂、以次充好，从而更加不买暴雪的账。不信的话，看看暴雪宣布FL进度每周重置两次后官网论坛上那一片讽刺声吧，哪怕这只是一个临时措施，也足以说明暴雪当初推出4.2的时候有多么的仓促了。而且让人担心的是，同暴雪对待《魔兽世界》的态度（当然这和《泰坦》紧锣密鼓的开发有一定关系）一样，玩家对这个游戏的热情也在渐渐消退。哪怕在即将（已经）到来的4.3版本里，暴雪为了弥补游戏内容的不足而推出的幻化系统将牵动一连串的“怀旧团”风潮，亦无法摆脱无限“炒冷饭”的困境与《魔兽世界》后继无力的事实。前些日子国外业界分析，“山口山”若再不作出改变便将终于下个版本。我当然希望这是个不会成真的臆测，然而面对每次输入账号与密码时的烦躁与无力，这句反驳的底气倒显得不那么足了。套用老舍写的一句话，“我爱‘山口山’，我怕它完了，可谁TMD爱我啊？”诚意不足的暴雪？崇尚“无为”的丁总？还是其他同样生活在艾泽拉斯的芸芸众生？

还是算了吧，吾等累矣。我将带着对这个游戏的祝福继续活下去，但冥冥中已经注定了在某一天，我们的坚持，我们的信仰，我们的娱乐也将随着这个世界的“终焉之刻”而死于艾泽拉斯。P



当初打这个Raid时候的心态还和现在一样吗？

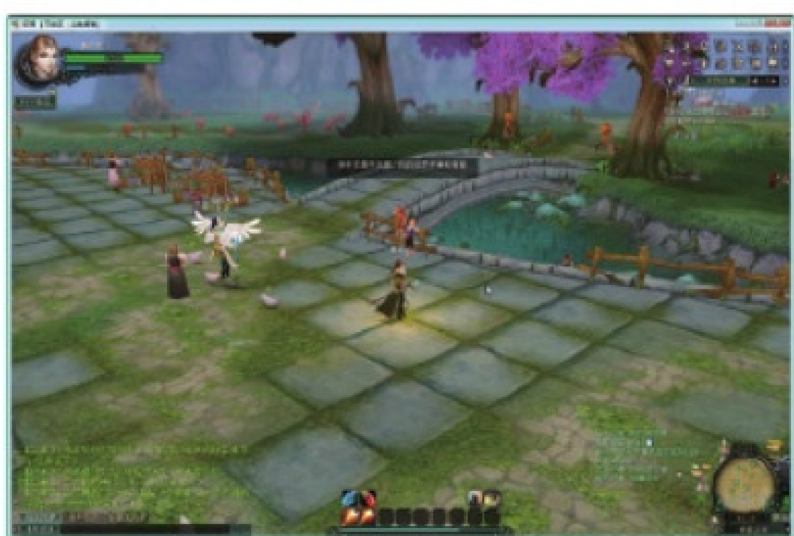


无论《魔兽世界》何去何从，记忆依然美好

征程（http://zc.yhdream.com.cn/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	青春梦网
运营公司	青春梦网
版本号	1.0.674
游戏体验	索然无味





3D奇幻类网游，画面表现一般，锯齿较为严重，远景渲染缺乏力度，近景表现还算可以，但贴图质量还有待提高，比如角色远距离看基本模糊成一片。值得一提的是，这款游戏中很多NPC、怪物、建筑、坐骑的模型设计，都有很深的“魔兽”影子，“借鉴”之处很多。背景音乐还算可以，比较悠扬动听，但经常出现不能循环播放的问题，只有切换场景才会再次出现，而在某些场景中则完全没有音乐。音效尚可，绝大部分音效都有表现，较为难得。角色的移动和战斗动作较为生硬，战斗效果表现很落后，特效应用很少，基本处于“韩流”刚入侵时的水平。游戏的任务系统表现一般，对话、打怪、采集而已，不过不少任务设计得不错，至少合情合理，有完整的故事线，而不是那种很突兀地让玩家杀这个打那个。游戏的装备系统有些怪，附加2种属性就是蓝色，3种属性就是紫色——哪怕属性附加的都是1，实在和习惯性想象中的紫色装备属性差距甚远，感觉还是早期韩式网游的设计思路。游戏并没有什么特色系统和功能，游戏在很多细节之处还表现得技术水准不够，包括模型、音效在内，山寨“魔兽”之处也较多，亦无创新之处。

圣域传奇（http://sycq.xkyx.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	巨阵星空
运营公司	巨阵星空
版本号	5873
游戏体验	索然无味





准3D奇幻类网游（无法俯仰视角），画面还算不错，细节表现尚可，只是画风略显阴暗。游戏界面感觉有点混乱，特别是功能按钮排列成反L形（一般都是竖着一列或者横着一排），比较罕见。聊天等对话框的文字偏小且色彩斑斓，阅读较为费力。部分建筑模型有较重的“魔兽”影子。背景音乐很是缓慢，让人昏昏欲睡，音效只有战斗部分，其他皆无。战斗效果还算华丽，但很多技能效果都过于虚化，总有种单薄的感觉，打怪不是很给力。角色移动动作较为生硬，漂浮感也很重，另外部分怪物感觉就是在地面上飘移，不知道是否是服务器的问题（Ping值在50左右），怪物经常出现原地踏步或者瞬移的现象，而且角色在自动寻路时经常会在某处停顿一下。任务系统没有什么特色，任务追踪界面的层级不够高，当怪物出现在追踪界面附近时，玩家点关键词经常“穿过”界面点到怪物身上而进行攻击动作，比较让人恼火。顺便一说，游戏的攻击防御设计似乎很原始，看起来就是“攻击力-防御力=伤害值”这种最简单的算式，在玩家更换装备时表现得尤为明显——当玩家防御达到阈值时，玩家被怪物攻击只会掉1点血。游戏并没有什么特色系统和功能。

魔侠传（http://mx.woobest.com/）

游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	极致游戏
运营公司	极致游戏
版本号	0.83.0302
游戏体验	浪费时间





2D仙侠类网游，背景画面还可以，角色形象勉强凑合，本来从画面上看在2D游戏中也能算是中等，但是角色的移动和战斗动作极其僵硬，就像僵尸一样动作，既无流畅感，也无美感，严重破坏了对游戏的第一感觉，再加上服务器本身的质量也成问题（毫无征兆地掉线，然后提示维护，过一会就正常，但再上线就回档，聊天频道骂成一片……），于是整个游戏都充满了各种跳帧动作。游戏NPC头像有不少都抄袭自《三国志》系列，别的游戏多少都改编一下，本作都是直接拿来用，很山寨的感觉。游戏背景音乐还可以，音效除了战斗以外基本没有。战斗效果比较粗糙，看不到什么特效应用，战斗画面综合看还停留在10年前的水准——甚至还不如，只有像“怒”这样群体攻击招数还能勉强算得上是大场面。任务毫无新意可言，基本都是先对话再打怪，到怪堆里放一波“怒”就可以收工了，任务对话倒挺多，但字体太小实在也懒得阅读，这个字体太小的问题还严重影响到点击任务追踪栏的热词。游戏中还设计了天赋，但不是“树”，就是4种天赋技能随着升级慢慢加，这种原始设计看起来有点搞笑。游戏并没有什么特色系统和功能。

帝王诀（http://dw.ferrygame.com/index.html）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	渡口网络
运营公司	渡口网络
版本号	0.1.4193
游戏体验	浪费时间





2D仙侠类网游，游戏画面总给人一种显示器贴了磨砂膜的感觉，只能说比较怪异，游戏内的人物模型比较粗糙，各种图标的设计看上去也很简陋，界面的文字都偏小，聊天框没有背景色，混在背景画面中阅读极其困难。角色的移动和战斗动作比较僵硬，帧动画的感觉很明显，而NPC的动作感觉就是上紧发条的机器人，而且到处乱撞。比较诡异的是在一个中国古典风格的游戏里居然还有圣诞老人……背景音乐还算不错，音效一般，角色在石头地上奔跑的音效听起来就是踩在草地上——其实无论走在何处都是这一个音效，此外部分音效有抄袭嫌疑。战斗效果比较粗糙，技能释放明显带有8角度风格，而且经常出现技能释放和技能命中不同步的低级问题。游戏任务基本以对话打怪为主，毫无特色和新意。这游戏值得吐槽的是，游戏名字叫《帝王诀》，但执行程序叫“jiangjunling”，看起来是“将军令”，不巧的是，真有个网游叫这个名字，更不巧的是，以前还评测过这个游戏，从界面和画面看，两者完全一样，部分功能也完全一样，但《将军令》的制作和运营都是烈焰网络（于2011年9月28日封测），这就是个很搞笑的事了，到底谁是制作者，谁又卖了谁？

东海奇谭（http://dhqt.changyou.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	搜狐畅游
运营公司	搜狐畅游
版本号	0.05.0180
游戏体验	普普通通



2D仙侠类Q版网游，画面非常不错，画风可爱，颜色亮丽，角色及背景画面细节表现得非常好。美中不足的是，游戏画面最大只能到1024×768，界面显得异常拥挤，尤其是在野外，怪物、玩家、物品、技能、药矿，各种文字和各种效果、背景图案混杂在一起，令人眼花缭乱游戏，值得一提的是，角色在采药挖矿时会变身，比较有趣。游戏整体看上去显得过于小家子气——追求精致的小家碧玉模式也不至于如此表现，总算文字大都经过加粗处理，还不至于看得头昏脑胀。角色的移动和战斗动作非常流畅而且生动有趣，但受限于整体的“小气”，战斗效果显得较为平淡，感觉不是太给力。背景音乐略显沉闷，和游戏Q版应有的欢快风格不太搭调，音效比较全面。游戏的卡牌收集系统算是一个特色——其实也很常见，打怪收集卡牌，成套以后可以兑换装备之类的，还有一些和卡牌相关的小故事。此外游戏另一个特色就是漫画风格，在Loading界面，玩家可以在等待之余看看Q版剧情漫画，比制作片头动画省力不少而且还算讨巧，而在新手帮助部分也有大量的Q版漫画告诉玩家相应的功能和系统，显得比较用心。游戏的任务设计较为平庸，没有什么亮点。

月评：从“将军”到“帝王”

网游改名字换运营的事不少，像我这样长期写评测的，经常会遇到几个月前就玩过的网游，在换了运营公司再换个名字后，又重新华丽丽地封测、内测的事情。从“节约光荣，浪费可耻”的角度考虑，这样的举措还是值得肯定的。毕竟一个网游从创意、立项、制作、修改、测试、运营，花费了无数金钱、时间与人力，如果就因为某些奇怪的原因就此完蛋，着实可惜了些，换个靠谱点的运营商，没准投入上千日子、上万人力、上亿资金的网游就能起死回生了呢。

不过这些网游一般都有个共同点，就是老东家死了之后新东家才开始接手开工，一女配二夫、一网游俩运营的情况几乎没有（一是仅限于网络游戏，页游不在此列，二是网络游戏有可能出现国内和海外分别由两个不同公司运营的情况），但本期的《帝王诀》算是开了先例，它和早期的《将军令》明明是一个游戏，却分别被两个运营商同时运营着，现在只能初步判断《帝王诀》应该是《将军令》的复制品，一是《将军令》测试的更早（2011年9月28日封测），二是你看连《帝王诀》的执行程序名字都叫“jiangjunling”，真相似乎一目了然。当然只是似乎而已，真实情况不得而知，这种在业内看来算是稀松平常司空见惯的小事也不值得大肆炒作上纲上线，非要去两家公司分清楚是非对错不可。

随后我在网上搜索了一番，情况又有所变化，也总算弄清了一点原委。原来最早是有个烈焰网络开发的网游《天涯Online》，官网地址：http://ty.yxfw.com/，游戏包含“战士、骑士、弓手、刺客、术士、机械”6种职业，有同名小说《天涯》，共57章已完结。后来不知为何，烈焰网络在《天涯Online》的基础上又出个增强版作品叫《将军令》，官网地址：http://jjl.yxfw.com/，游戏还是包含“战士、骑士、弓手、刺客、术士、机械”这6种职业，当然也还有同名小说《将军令》，目前100多章还在挖坑中，篇幅看明显有了长进。此时《天涯Online》仍然继续运营，似乎这就是两个完全不同的游戏了。不久之后，本质是《将军令》但改名为《帝王诀》的游戏被渡口网络运营（渡口网络号称是自己研发的，宣传语“渡口网络2012经典武侠诚意大作”），其官网地址：http://dw.ferrygame.com/，游戏继续包含“战士、骑士、弓手、刺客、术士、机械”6种职业，但由于换了运营，估计要么是一时半会找不到合适的写手，要么干脆懒得再费力气写个什么东西，所以同名小说这玩意也就没了。

三俗点说的话，就是娶了个老婆，然后把她克隆了同时整容丰胸束腰提臀瘦腿变得更妖媚之后当个小妾再娶一次，享受一番奇特的齐人之福（值得技术宅YY一下），最后自我感觉这个小妾确实“身材娇小爆乳娘，声音甜美技术强”，于是再克隆一个卖给了别人。现在的情况是，两个运营公司都在宣传“身材、爆乳、技术强”。挺吸引人，不是么？

但问题是，我是个性取向正常的纯爷们啊……

海涛教你打DotA
——军团指挥官攻略

■广东 海涛

编者按： 本期极限竞技栏目我们请到了大家喜爱的DotA解说海涛，来为大家对6.73版本中新增加的英雄军团指挥官做一次详细的讲解。海涛的解说视频一向做得清晰细致，对英雄的理解定位，战术运用的分析，细节处的讲解都十分准确到位。多年来海涛风趣幽默的解说和对比赛的独到见解，让无论是DotA菜鸟或老手都能有所收获。好了，废话不多说，让我们欢迎海涛，为我们做出精彩点评！



大家好，我是海涛。军团指挥官，是6.73版本当中新增加的英雄。在最新的6.73C版本中，第三技能勇气之霎略有削弱，但并不影响其在路人中的强势地位，接下来，本攻略将带大家认识和理解这个英雄。

首先我们来看军团指挥官的三围成长和技能介绍。

力量	26+2.6
移动速度	310
敏捷	18+1.7
弹道速度	0
智力	20+2.2
攻击	57-61
攻速	1.44+18%
攻击前/后摇	0.3/0.6
施法前/后摇	0.3/0.6
护甲	2.5



我们可以看到，初始26的力量非常优秀，而力量成长更是达到了DotA之冠的2.6，这说明军团指挥官实际并不需要太多肉装，就可以达到一个非常高的血量。我们都知道，要想做DPS，出装的时候根据英雄特点通常要兼顾生存和输出才能达到输出能力的最大化。所以有的幻刺出先锋盾+BKB，DPS一样不低，反而是出狂战金箍棒的，常常团战一打就挂，根本打不出DPS。

点评： 高力量成长在实战中带给指挥官最大的影响就是他不再需要出传统意义上的近战神器——先锋盾，这件道具偏重于赖线发育，却对战斗能力拖累甚大。基本上战鼓假腿就已经肉到令人发指了，成型快效果好，谁用谁知道。

另外两个数据方面，敏捷成长一般，但初始护甲值优秀，3点的护甲值在初始血量排名前十的英雄中，高居第二

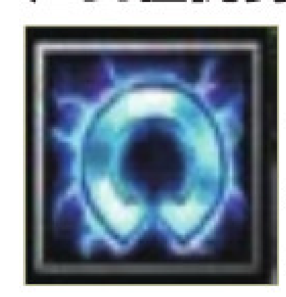
（需要吐槽的是，前十名中护甲最高的居然是深渊领主这个长着力量脸的法师……）。

点评：高血量加上不低的护甲，让这个英雄线上不怕被点，同理，打野也很舒服。

军团指挥官的初始智力和智力成长都非常优秀！这个非常优秀自然不是要去和骨法这种逆天的数据相比，事实上在力量英雄中，智力成长能够与军团指挥官相媲美的只有刚背兽、深渊领主等寥寥数个英雄。

点评：三个主动技能魔耗并不夸张，只要控制好技能释放的频率，并不会存在魔法严重不足的问题。从数据分析中我们可以看出，军团指挥官的属性是非常优秀的，没有大的短板，攻击动画和施法前后摇也算良好。这就像一块黏土，质地优良，具备打造艺术品的潜力，接下来就看我们为他量身打造一套超神的套路。

压倒性优势 (W)



用敌人的数量反抗他们，根据敌人数量造成伤害，同时在7秒内提升你(范围内9%×敌人英雄数量+3%×敌人士兵数量）的移动速度。 对召唤单位额外造成相当于其50%生命值的伤害。

等级1:造成60+10×敌人数量的伤害，施法间隔:18秒，施法消耗:100点魔法

等级2：造成120+10×敌人数量的伤害，施法间隔:18秒，施法消耗:100点魔法

等级3：造成180+10×敌人数量的伤害，施法间隔:18秒，施法消耗:100点魔法

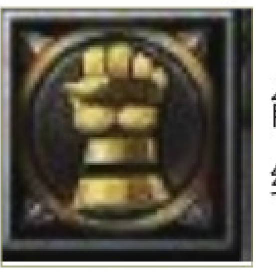
等级4：造成240+10×敌人数量的伤害，施法间隔:18秒，施法消耗:100点魔法

作用范围：315

施法距离：1000

点评：一个很有特色的AOE技能，伤害取决于敌方单位的数量，同时会对自己有一个明显的移动速度提升。CD偏长，因此不太适合在团队推进的时候拿来清兵以防关键时刻用不出来，平时在魔法充足的情况下可以拿来清兵打钱，魔耗不算夸张。需要特别注意的是，如果对面有小娜迦，混沌骑士，灵魂守卫等幻象系英雄，压倒性优势可以对幻象造成毁灭性伤害，需要看准时机再用。

强攻 （T）



解除指定友军的一切负面效果和控制技能，并额外给予其攻击速度和生命恢复速率，持续4秒。

等级1:提升60点攻击速度，30点/秒的生命恢复速率，施法间隔:15秒，施法消耗:80点魔法

等级2:提升80点攻击速度，40点/秒的生命恢复速率，施法间隔:15秒，施法消耗:90点魔法

等级3:提升100点攻击速度，50点/秒的生命恢复速率，施法间隔:15秒，施法消耗:100点魔法

等级4:提升120点攻击速度，60点/秒的生命恢复速率，施法间隔:15秒，施法消耗:110点魔法

一个堪称逆天的技能，我们可以对比一下地狱领主的类似技能“无光之盾”：

无光之盾 (T)

用黑暗能量创造一个盾牌来保护友方的单位，在盾牌消失前吸收一定量的伤害。在盾牌被摧毁后，它会将之前吸收的伤害反馈给周围500范围内的敌方单位。 施放时移除目标身上的负面魔法效果。（不能对末日缠身的单位释放）

等级1:总共能吸收110点的伤害，持续时间15秒，施法间隔:18秒，施法消耗:100点魔法

等级2:总共能吸收140点的伤害，持续时间15秒，施法间隔:15秒，施法消耗:105点魔法

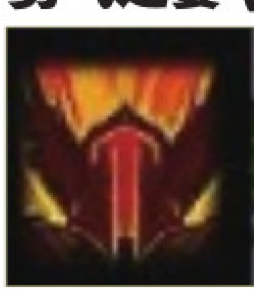
等级3:总共能吸收170点的伤害，持续时间15秒，施法间隔:12秒，施法消耗:110点魔法

等级4:总共能吸收200点的伤害，持续时间15秒，施法间隔:9秒，施法消耗:115点魔法

从各个方面都几乎完胜无光之盾，最重要的是，强攻的施法距离要好过无光之盾太多，AOE伤害并不足以弥补其间的差距。

点评：这个技能可以在吸收了很多伤害之后给自己或者队友套上，如果自己团战被集火，加上强攻再开压倒性优势迅速逃离战场，补给之后再切入。强攻可以解除身上包括寒冰幽魂大招在内的一切负面效果和控制技能，配合自身的高血量，团战爆发时如果无法在军团指挥官醒过来之前将他击杀，则很可能造成己方的一次团灭，这可以说是一个天生为队友“蹲人”而量身打造的。需要注意的是，永远应该专注于“解除负面效果”这个点，这比增加攻击速度要来得重要得多。另外放大招之前记得给自己上一个！

勇气之霎 (被动技能)



每当特斯丁遭到攻击，他都有一定概率获得勇气之霎，立刻进行一次攻击（该攻击有额外吸血效果）。

等级1:16%概率，获得20%吸血

等级2:18%概率，获得40%吸血

等级3:20%概率，获得60%吸血

等级4:22%概率，获得80%吸血

这个技能非常有意思，他的效果是在军团指挥官遭到攻

击时，有一定几率可以瞬间打出一次额外的攻击，而这一次额外的攻击有吸血的效果。这个技能也是军团指挥官能够1级打野的基础。在后期，团战中如果人品够好，连续几次80%的吸血可以让军团指挥官像小狗和拍拍熊一样拥有极限反杀的能力。小技巧为：在推塔的时候军团指挥官可以到塔后，让小兵集体攻击自己，那么就将不停出现额外攻击，推塔效果不错。



决斗（D）



要求与一名敌方英雄进行决斗。决斗开始后你们会被强迫攻击对方，其间不能使用任何技能和物品。获胜者（对手死亡）将永久增加10点攻击力，如果决斗结束时没有人死亡则无任何影响。

等级1:决斗持续4秒，施法间隔:50秒，施法消耗:75点魔法

等级2:决斗持续4.75秒，施法间隔:50秒，施法消耗:75点魔法

等级3:决斗持续5.5秒，施法间隔:50秒，施法消耗:75点魔法

施法距离：100



军团指挥官的标志性技能，也是一把典型的双刃剑。赢了自己加攻击，输了则给对手加攻击，而且由于施法距离极短（可以理解为近身施法），所以需要队友能够控制或者军团指挥官有切入的手段。

需要说明的是，决斗开始时，事实上等同于系统对决斗双方各自上了一个“末日”的效果，因此有很多技能和物品在决斗时都会失去效果，比较重要的有：

风行的W，决斗时前开风行技能，被决斗后技能失效。

辉耀，在决斗时会被强制关闭，当决斗结束后会自动开启。一切暴击效果在决斗时无效，包括幻刺大招和大炮等；一切闪避效果在决斗时无效，包括大熊猫的醉拳和闪避护符等；一切除了黯灭法球之外的法球效果无效，近战冰眼由于是攻击特效因此有效；敌法师的消魔法球无效；巫医的巫毒回复术，如果决斗开始是开着的，被决斗后动画依旧，但不会治疗也不会关掉（依然掉魔）。

大部分被动技能都会失效，但有例外，比较重要的有：

食尸鬼盛宴会触发吸血（谨慎与食尸鬼决斗）；开启后的刃甲；小鹿的不可侵犯；不洁狂热，撒旦之邪力开启之后被末日，只有额外吸血有效，原本的25%无效；山岭巨人的崎岖外表；幽鬼的荒芜；神灵武士的狂战士之血；以及所有的光环效果。

从以上分析可以看出，如果想完全发挥出决斗技能的作用，我们需要解决两个问题：

1.切入战场问题。通常在队友不甚给力的情况下，军团指挥官都会在跳刀和洛萨中择一而出，其实两者都可，视局面和个人喜好而定即可。

2.决斗之后的输出问题。也即如何保证决斗之后是你赢而不是你被对手A死从而白白给对手加了攻击力……于是，牵扯出了我们的下一个话题，军团指挥官的发育路线和适合装备有哪些？


开始决斗


决斗胜利自己加攻击力

决斗失败对方加攻击力

指挥官在6级之前是没有控制技能的，因此在线上虽然抗压能力不俗，压制能力却也不足。通常需要远程队友例如巫医等协助对线，保证补刀数量。加点方式推荐主压倒性优势副强攻，有大升大，之后再开始加勇气之霎。装备路线方面，线上如果压力大则可以先出一个魔瓶过渡，有了魔瓶原

本就不拮据的魔法问题进一步缓解。之后假腿战鼓洛萨（或者跳刀），灵龛如果没人出可以出一个，接下来普通青年可以出臂章，配合决斗技能非常好用，而对于广大的文艺青年，我则要隆重推荐73版本中新的道具：天堂之戟。这个道具可以说是非常非常适合军团指挥官的，决斗之前可以给对手上一个缴械，接下来就是单方面的虐杀……另外可选的装备有祭品（光环吸血决斗期间依然有效，同时团队装也是受欢迎的）、强袭装甲（增加肉盾能力，减甲光环决斗期间依然有效）、黑黄杖（不想被人打扰到你与他或她的亲密决斗么？出个BKB吧）、黯灭（极致输出装，新版本降低价格，黯灭法球决斗期间有效）等等。

平时打团的时候，注意跟队友沟通好，自己跟谁决斗就一定要集中火力将那个人秒掉，同时也要注意不要过早陷入敌阵开启决斗，因为对面也知道要第一时间秒掉你……最好的方法应该是在对面一轮技能用完之后切入后排杀血少的法师，或者是在收割的时候多“捡”10点攻击力。

其实说起来，这个技能未必有大家想象中那么强，影魔8级就能加60多攻击力呢，说起来实战效果比决斗的加攻击力强得多，因此我们需要记得这并不是完全用来加攻击的技能，有时候留住一个敌人，或者控制一个敌人来保证一场团战的胜利，比自己多了10点攻击力队友却全倒要好得多。但这个技能毕竟是一个成长性更高的技能，就像玩RPG一样，谁都梦想着刷一两百点攻击力然后拆泉水，殊不知一将功成万骨枯，一个拆泉水的指挥官背后，躺着多少送对手攻击力送到己方泉水被拆的指挥官啊……

跑题了跑题了，由于指挥官具1级打野的能力，接下来我们讲一讲指挥官的1级打野方法。

出门打野推荐出装为1小圆盾，1补刀斧，1组吃树。技能升级勇气之霎，由于这个技能类似斧王的反击螺旋，而且是让军团长极限攻速打出一记带吸血(不算法球)的攻击，因此是回复+提高输出为一体，但必须要保证受到高频次的攻击才容易触发，因此卡位打野是不合适的。接下来就是野怪的选择和打野的技巧了，刚开始的时候，尽量选择数量多强度弱的野怪打，例如小萨特一家四口，狗头人一家五口等等。升到2级时升强攻，1级的T耗魔才80，特斯丁初始魔量也挺好，可以释放三次。尽量在只剩一个怪时加速清掉。2级的勇气之霎就可以清理掉枭兽这种大野怪了，人马和熊怪还是有点困难。需要注意的是，指挥官并不需要将勇气之霎前期就升满，2级到3级已经拥有足够的刷野能力，需要保证自己在6级以后还是具有参战能力的。推荐6级的时候升1级压倒性优势，2级强攻，2级勇气之霎，1级决斗。

如果打野没有被敌人骚扰，那么8分钟左右打出点金手应该是不成问题的。其余与线上打法差不多。







3技能保证了打野的效率

总结： 军团指挥官是一个玩起来很有快感的英雄，尤其是在决斗胜利的那一刹那。但罗马不是一天建成的，要想成功地刷出一两百点攻击力，需要一点一点建立优势，同时及时出击，果断决斗，最终带领团队取得胜利。本攻略只能让大家初步了解这个英雄，具体的用法，还是需要大家到游戏当中去慢慢体会啦，我是海涛，不图不挂素质游戏，净化DotA环境从你我他做起，大家再见。

bluesky: 那个奄奄一息的“小沃迪”究竟是真是假？无法信任任何人的他最终会相信商人的话吗？黑暗中现身的几个黑影究竟是什么人？别急，读下去，就能知道“他”的命运还有小沃迪的命运会如何了。



无限世界之旷野（三）

■北京 杨陌

不管怎么样这件事会飞快地传到正为艾富里发愁的雷克的耳朵里。小镇上什么事都瞒不过他。巴洛大叔只来了一分钟，我们家的歪歪斜斜的门就被一脚踹开了。灰狗雷克亲自赶了过来，他那肥胖的身体根本挤不上阁楼，爬了一半就给卡住了。

“该死的，把我拽下来！”他两只脚在空中乱踢。

他的几个手下忍着笑费了很大力气才把他拉回地面。雷克肋下的皮肤擦伤了，觉得非常丢脸，大发脾气，命令我把沃迪拖下阁楼。没人敢违抗他的命令。

小沃迪虚弱地趴在我背上，被雷克捏住脸蛋，把一只指头搅进他的嘴巴撑开了看，然后笑着问我：“这是怎么回事？”

好心的巴洛大叔叹着气说：“我手头有最后一点药物，要不是看着他没办法——”

他话没说完就挨了巴掌，被打倒在地。“把他带走！”雷克吼叫着，然后盯了我一眼，我垂下头装作可怜的样子。他喜欢看着别人这么做。

巴洛大叔被带走以后，沃迪叹一口气说：“安德烈，你必须逃跑。”

我明白他的意思。雷克只需要多审问几句，老实的巴洛大叔的谎言就会漏洞百出，然后雷克肯定会再次带人上门来。

我的心怦怦直跳，我知道，该死的梅莉，她宣告了我们的末日。

“把我放下来！”沃迪在我背上挣扎着，用仅剩的那条瘦腿踢我。我没理他，我紧张死了，背着他从后门出来沿着巷子就往外跑，活像一只光天化日下贴着墙仓皇寻找归宿的老鼠。

“你如果再挣扎，只会耽误活下来的机会。”我警告沃迪。他不动了，乖乖地把身体贴在我背上，我能感觉到他的呼吸，一顿一顿，微弱地存在着。

离开小镇之前我紧张得双腿都在发抖，要是有人恰好从这条路上望过去，就能望见小镇外荒凉旷野上我背着沃迪的身影。幸好，天黑下来了。

“那是什么声音？”沃迪用一种惊惶不安的腔调轻微地提醒我。

我屏住呼吸，聆听了一会儿。我犹豫了。

没错，那是梅莉的声音从远处传来，虽然细微但很尖厉。她仿佛在哭叫，在喊着“畜生，快放开你的手”这种根本于事无补的话。

“是妈妈。”沃迪再次小声地说。

我们站在墙角的阴影里直到那个尖哭声消失。然后我咬牙背着沃迪离开了。背上忽然湿了。我知道，那不是汗水，肯定不是。

我指望着巴洛大叔或梅莉能说服雷克，虽然我知道这种可能性微乎其微，不过沃迪却更冷静。

“那本书。”他说。

我想起来了，我送给他的那本关于机械制造的书。雷克一定能在阁楼上找到它。它没那么简单，它有正规编号和一个变形的黑色羽毛印章。懂行的雷克一看就会知道它的来历，这个变形的黑羽毛徽章是战前一支叫“黑鹰”的特种兵部队的标志。他们消失已久，但只要有人能拿出带着他们徽标的物资，那通常意味着这物资不止是零零星星的一点。

我把沃迪藏在了那儿。的确，他只能像一只活在黑暗中的老鼠，没有阳光，没有别的声音，独自一人。

沃迪曾经指望着我和他过一样的日子，但我做不到。我知道雷克正在四处搜索我的下落。背着一个残废人，我不可能走很远，而且我们无法带上足够的食物和装备启程，这将大大降低我们行进的速度。这片战后废墟离发条橙镇很近，虽然人们传说这里的辐射污染太厉害了，要尽可能少来，但它也有可能成为雷克仔细扫荡搜索的目标之一，毕竟我带着沃迪可以藏身的地方不多。

这片旷野太贫瘠了，地貌也很单一，我有时候甚至想过如果我的视力能到达无限远，天气又不是那么永远灰蒙蒙的一层雾，也许我能直接从阁楼上看到最远处地平线上的铁丝网。

我们在这被隔离的污染区里苟且偷生。世界已经遗忘和放弃了我们。

必须离开这片旷野，到更远的地方去。我有把握在那儿我们将会比有现在好一百倍的处境。无论如何，只要能出去，越过那片铁丝网，生活总是还有希望。

我们首先要活下来，不能被雷克找到。要达到这个目的，我就必须在野外亡命地奔逃，

既要保住性命，又得吸引雷克和他手下的注意力，让他们产生错误的判断。

“这么说来，黑鹰仓库确实存在。”吉米犹豫着再次看看手中那块肩章。它是我从一件防辐射服上撕扯下来的。

“如果我带你们到那个仓库，你们就会动手。”我悲哀地说，“那将是我的葬身之地。”

“我们不会！我可以发誓！而且，我们是商人，我们只需要交易，没必要杀人！”山姆举起一只手保证说。

我摇摇头：“我信不过任何人。”

我又挨了一枪托。

“臭狗屎！”山姆咒骂着。

我躺在地上，像一堆狗屎般一动不动。确实，他们要么杀了我，要么说服我。否则的话，即使用一根铁棍戳进我的肺，我也不会多说半个字。

我向沃迪发誓说我有办法让他活着离开旷野。即使用我的性命来换，我也要做到这一点。我从来没有骗过沃迪。

“听着，你以后将听到关于灰狗雷克暴毙的消息，然后你再把药品交出来。”吉米赶我们出门的时候叮嘱说，“但你不能造谣说那是我们干的，我们有自己的原则，我们不会动手杀任何人，除非别人对我们造成了致命威胁，明白吗？”



我点点头。

天亮了，我和梅莉，还有趴在我肩上的小沃迪不会再回到这里。这个流浪商人的临时仓库将成为我们的禁地，一旦我们再涉足，就会被判定为打这个仓库的主意，或偷或抢。他们会真的开枪，这点我根本不怀疑。

有时候我觉得这片旷野真正的主人不是我们，不是雷克和别的镇上的黑帮首领，而是这帮神出鬼没的流浪商人。他们把我们的一切放在交易台上，神情冷漠。

他们把那支弹药不多的霰弹枪还给了我们。梅莉坚持要拿着它。

“我能杀死任何敢靠近的杂种。”她坚定地说，“它本来就属于我。”

直到半天以后我们往西走到彻底看不见废屋的地方时，前方出现了一个废弃的垃圾场，堆满了乱七八糟的各种垃圾。梅莉频频回头，担心那两个流浪商人会跟踪我们。

“他们不会那么蠢。”我笑着安慰她说，“我不可能随便回去的，沃迪在地下室里活得很好，如果我暴露了他藏身的地方，那我们全完了。”

梅莉忧心忡忡地说：“我还是不放心。如果甩掉他们，我们必须回去一趟，我们一家人得在一起。要知道……”她突然掩着脸抽泣起来。

“我已经很久很久没有见到可怜的沃迪了，我想他，我想得很厉害。”

我拍拍她的后心，抚摸她瘦骨嶙峋的背部。她的骨头简直快要戳出皮肤，她确实又瘦又老。我也觉得很心酸。

“会好起来的。”我喃喃地自语着，遥望着灰蓝色的天空怔忡。

这个冬天真的太漫长了。还会有一场雪降临吗？

我们在一辆连车门都被拆走的锈蚀严重的货车面前停了下来，也许这里可以暂时作我们今晚的宿处，它看上去能挡住一些风。

我坐下来，把小沃迪放在一旁，开始拧开那只凹凸不平的铁制水壶。忽然，一种本能的危机感让我停止动作，悚然心惊。

不对，跟随我们逃亡的这个孩子，究竟是怎么回事？

梅莉，不是失去了记忆吗？当初她在那间残破的屋子里根本认不出我来，一口咬定这个孩子就是沃迪，她什么时候恢复了记忆，想起了真正的沃迪？

我嘴唇都颤抖起来，我觉得无比干渴。

我望着梅莉，我的眼光里有巨大的伤痛。她正在擦拭那杆霰弹枪的枪管，似乎是我的目光灼痛了她，她抬起头来勉强冲我笑了一笑。她门牙掉了两颗，笑得真难看。



紧接着，梅莉端起了霰弹枪。

“别动。”她警告说。

是的，这么一个瘦弱又上了年纪的女人怎么可能从雷克那帮壮汉的手底逃出来，并且还抢到了一支枪。

“为了在雷克的威胁下讨生活，你要亲手杀了我？”我难以置信地望着她，“梅莉，你有爱过我吗？”

“趴下，混蛋！”她厉声喊道。

我来不及有多余的反应，抱着头就地翻开。

“砰！”

几乎同时，一声残酷的枪响。

我的背上顿时溅上了一大片浓稠的血浆。没等我反应过来，梅莉冷静地又扣动了扳机。这一次，我听到了身后有东西倒下去，重重地砸在废旧车厢的墙上。一些模糊的血肉四散在地上，发出阵阵腥臭。

是——丧尸！

梅莉手中的霰弹枪显然救了我一命。我心有余悸地爬起身，向她跑过去，回头便看到一个身体千疮百孔的丧尸，从货车铁板上机械地滑倒在地，然后，又缓缓地再次站起身来。他只剩了一条胳膊和半张脸，摇摇晃晃的，仍不死不休地朝我们缓慢地踱来。

他身上还有一些被子弹击碎的皮肤和血肉，东一条西一块，鼻涕一样地挂着。

梅莉的第三枪，轰中了他的脑袋。这下，这条令人恶心的丧尸倒于扑倒在地，不甘心地蠕动了两下，停止了动弹。

梅莉松了一口气。冲我咧嘴一笑，随即捂住了鼻子。

“你真他妈臭！”她冲着我鄙夷地比了个手势。

我根本没法回答她，只是紧紧地盯着一个方向，甚至连呼吸都停顿了。是的，没错，还有一具丧尸，正缓缓地，向着小沃迪的方向走过去。

而梅莉的枪膛里已经没有了子弹。

突然我觉得我无法控制地冲上前去。这是沃迪，这是沃迪。

这是我生来就要保护的家人。即使，即使用我的性命。

我迅速捡起地上的一根木柴，狠狠地劈在丧尸脑袋上。那具完全不知疼痛的丧尸回过头来，用一种空洞无神的眼神打量着我。我被它缓慢的转身动作麻痹了，也许经过了半秒钟，它那一只皮粗肉厚的利爪已经闪电般搭上了我的肩头。我往下一闪，真要命，竟被地上的什么东西给绊倒了！

我向后连滚带爬地逃走，肩头一阵火辣辣的疼痛。狗娘养的，它抓伤了我！

不，我是没法徒手战胜一具丧尸的，它的皮肤已经生出了厚厚的一层角质，指甲变得厚长坚硬，最要命的是它完全没有痛感，任何的击打都无法令它因疼痛而畏怯。

“梅莉！”我只能向她求救。幸运的是她及时回过神来，重新装好了子弹，就在丧尸大踏步快要追上我的一刹那，“砰”的一声，她扣动了扳机。也许是太紧张，这一枪偏了，打中了丧尸的膝盖，它立即跪倒在地，但双爪却离我距离更近了。我已经嗅到一股浓腥的血的气息。

我随手捡起地上的木柴，狠狠地击开它伸出的爪子。一道黑光从我耳际掠过，是梅莉。当我回过神来时，看到她双手握着一根铁棍，那根铁棍穿透了丧尸的脑袋，从它的一只眼眶里插进去，又从颞骨穿透，将它彻底地打倒。天！她什么时候有过如此巨大的力气！

直到确定了周围再没有别的潜伏的丧尸，我全身就好像散了架一样，瘫坐在地上喘不过气来。梅莉把她仅剩的裙子撕下一条，试图给我包扎，我阻止了她。

“你会死的，你会死的。”她哭了。

我一把推开她，爬起身来，抱起小沃迪。是的，霰弹枪是这么可怕的一种武器，你根本没法控制。子弹的碎子儿在梅莉开枪的刹那已经击中了他，其中一枚嵌在他的太阳穴，一丝鲜血从他脸上淌下来，这小家伙太瘦弱了，他能流的血都已经不多。他闭着眼睛，看上去像是睡熟了似的，非常安详，一点儿痛苦也没有。

梅莉颤抖着从我手里把他接过去，然后紧紧地，抱住了他。不知道为什么，我觉得这真的就是沃迪，我的弟弟沃迪。否则我不会这么不顾性命地去救他。

我们很久都没有说话。

“雷克答应了你，只要找到我的下落，他就会放过你？”我轻轻的，用一种类似自言自语的声音问。

梅莉摇了摇头：“我没办法，我想活下来。”

泪水在她的眼眶里打转。



“我不想你死。”她哽咽着说，“我不想你死。”

“可以的！我们可以不死！”我激动地冲她嚷嚷，“一切都来得及！你看，我们手里有枪，而且我们能依靠吉米和山姆把灰狗雷克杀掉！只要雷克死了，我们就安全了！我们就有活下来的机会！”

梅莉悲伤地摇着头，用一种几乎是嗫嚅的声音说：“不，我们逃不掉的，我们只能在发条橙镇活着。”

“为什么？”我简直要被她气疯了。但我还试图说服她，“为什么不去努力寻找更好的生活环境？我们还有机会！”

“我受够了。”梅莉神情麻木地嘟囔着，“受够了。”

我不明白她的意思，我瞪大了眼睛看着她。

“我们回去，他们想要什么，全都给他们。我们还能继续生活。”她说。

我严厉地说：“我不会这么干的！”

“我去过找他，告诉他，我家那个安德烈是他的儿子，结果他给了我一耳光，让我滚。后来我又去过一次，他还是给了我一个耳光。我知道，我就是得这么告诉他。不管怎么样，我得这么说，虽然他不承认，他觉得这很丢脸。但毕竟，这些年，他让我们在发条橙镇活下来了，不是吗？”

说着，她用一种温柔的神情放下手里的枪，没再理会我。

他们不会放我出去，离开这片旷野，不管我是谁的儿子，结果都一样。

除非我能把黑鹰地下仓库交出来。

夜色如同一张巨大的收拢的网，把旷野兜得严严实实。一线光都没透出来。邪门的一个夜晚。把那些被我四处捡来的湿柴扔进火堆，一股浓烟呛得我差点闭过气，鼻涕都流出来了。我倒了一杯酒那么多的柴油上去，希望它们燃得像样一点。

“别浪费那么多，以后还有用。”梅莉一把夺过那瓶珍贵的柴油，放在旁边。

梅莉没说错，我不可能把黑鹰仓库交给灰狗雷克。我信不过任何人。

我要把沃迪送出去，送出这见鬼的发条橙镇，送出这见鬼的旷野。我觉得外面会有比这里好一百倍的生活。灰狗雷克也许会做到这一点，也许不会。我信不过他。

但可以肯定的是雷克将夺走这一切，连渣都不会剩下。就算他发好心放过我们，背着一条腿的沃迪，我们能到哪里去，我们怎么走出这片无边旷野，拿什么去找黑市交易把沃迪送出去？毫无疑问，那笔钱贵得惊人，还得靠好运气，遇上讲信用又有靠山的黑市商人。

一想到这个我的头就疼得简直要爆炸了。我在忍耐，我曾经确信我活不过这个冬天。没错，我在那片废墟里出入太频繁了，辐射地带的余尘彻底摧毁了我的肝脏、我的肺、我的整个身体。我知道我活不长了，不管灰狗雷克是不是我爹，会不会杀我。我只想趁着自己没死，把沃迪送走，送得远远的。我答应过他，我希望在死之前做到这件事。



人一辈子总得要完成件什么事，不管这事看上去有多么傻，多么可笑，多么不切实际。

我没再理梅莉，我们各自缩在火堆的一角，用小沃迪的尸体作为分界线，如同两具更大的蜷缩的尸体倒在那儿，纹丝不动。我觉得孤独极了，眼泪慢慢流出来，顺着我的脸庞滑过的我鼻子，滚到另一侧脸，滚到地面，和那些灰尘融成一团。

我觉得孤独极了。这是个孤独的世界。

我敢打赌即便我死掉了，任何细微的风吹草动都能让我的尸体惊得弹坐起来。没办法，这就是习惯。睡觉是最让人没有安全感的奢侈行为。如果你没有足够的警惕，就很容易死于非命。

当我听到那种类似于蟑螂爬过树叶的细细碎碎的声音时，我已经完全恢复了神智。火堆早就熄灭了，可是该死的！我的全身都被冻得麻木了，我竟然没法迅速动弹！

天好像快亮了，有一种死沉死沉的灰白色。

我往右边扔了一根木柴。果然，迅速的，一道风声晃了过去。我冲着那个黑影狠命地砸下了手中的铁棍。那声惨叫就好像你用脚踩住了一只老鼠的肚皮，难听到极点。我弯着腰跳出了车厢，听见身后有人紧接着扑了上来，我应该是能跳开的，但我双腿还僵麻着，于是被他压住了。我尽可能伸出一只手胡乱而发狠地揍下去，柔软的一团，也许我击中了他的脸，这人也发出了尖叫。

远处有隐约火光，影影绰绰。

“咯”的一声，附近有人用火柴引燃了火把。

我还没来得及爬起身来，就看见了周围至少有六个人影站在我面前，魁梧的体形使我彻底放弃了对抗的想法。我开始装出一副畏怯而柔弱的模样，缩在地面。

那两个挨了揍的倒霉蛋爬了起来，其中一个抹了把脸，全是鲜血，我打破了他的鼻子。

另一个则仍在尖声嚎叫：“我的屁股！我的屁股！”他从破车厢里爬出来后用一种古怪的姿势翘着屁股让同伙看他的伤势。

一只靴子狠狠踢在我后脑勺上，一瞬间，剧烈的疼痛仿佛把我的眼珠子都震出了眼眶。我的颅骨是不是裂开了？我觉得有无数块榴弹碎片嵌了进去！

（未完待续）

软盘生活

bluesky： 见识了“作者版”8神经大人的“逃稿”经历，软盘众也开始了自曝。这不，这么一大堆蒸笼已经把咱吓退了，可……这位同学还真能全吃光……还有那位叫chris520140的同学，消失了很长时间之后终于再次出现在软盘里，他干嘛去了？别急，他们这不都自曝来了么。

曾经，**我是这样的人……**

■软粉 逍遥子

亮点在于桌上的蒸笼数量，咱就不解释了，请按图片顺序欣赏，相信大家都能看懂……







好久不见～

■软粉 chris520140

工作忙碌，挣钱不易。自恋一下，不知道有没有人想我呢？前两天准备入手beolab4了，最后无奈买了beosound8。小贴几张图，然后还有在越南拍的照片。





看包装盒的照片，这货真的是音箱



猜猜这圆球是什么……



一群鸭～看来出了国的鸭子……还是长那样。

快评 看了3月上旬刊，最期待的还是月底面世的《三国志12》。本人乃三国迷，想当初在DOS下玩《三国志Ⅳ》，再到几年前被我个人称之为“一代神作”的《三国志11》，多少也算是见识了一个游戏的发展过程吧。《三国志12》配置需求低得不可思议，看来是为了兼顾平板电脑。目前看来最大的障碍在于售价……嗯，希望大软继续关注《三国志12》！（**网友 轰炸机**）

bluesky： 编辑部里也有不少三国迷呢。这不，这些天群里不时就会有这游戏的消息还有新闻截图之类的出现，引来大家围观……《三国志12》咱们会继续关注的，也请读者们继续关注大软哦！

你正在看的这本杂志，有什么感受请立刻告诉我。你可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143，也可以发送Email到：bluesky@popsoft.com.cn，或在腾讯及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们的小礼品。





大软微博话题

制作本期杂志的时候，诺基亚发布了一款拥有4100万像素摄像头的手机。手机与相机、便携与专业，对这些“披着手机（相机）马甲的相机（手机）”大家又是怎么看的呢？还有那拥有无数经典的日系战棋类游戏，各位又有什么样的看法？你有什么样的话题，欢迎**@大众软件果然棒**！我们的微博地址：http：//t.qq.com/popsofthttp：//weibo.com/popsoft

本期应用话题： 随着科技的进步，“拍照”早已不再局限于使用专用的照相机来实现。如今数码相机大行其道之时，手机摄像头的像素也在悄然升级甚至直追普通数码相机。对于手机摄像头，你有什么看法？你觉得它们能赶上甚至超越普通相机吗？你愿意使用手机拍照或摄像吗？

张无爱： 术业有专攻，手机再怎么强大，跟单反比起来还是会差不少吧，仅限娱乐就好啦。其实，现在大多手机拍照的弊病是反应速度较慢，抓拍效果不好。

大众软件果然棒 编： 老实交代你今天又偷拍了啥！||**Joker 编：** 手机抓拍拥有着无与伦比的隐秘性，在编辑部偷拍众小编睡觉的英姿就明显是用手机来得快捷……当然还是有端着单反以各种角度全方位拍摄的人……

周礼斌： 这个就我自己来说，Canon IXUS200和HTC DesireHD这两个东西拍出来的照片成像质量差距还是很大的，平时随手拍些东西当然是手机方便，但是出去游玩或者各种活动我还是更信赖数码相机。

Sting 编： 我承认拿着大个头单反很装很爽，但最近最来越喜欢手机摄像了，胜在随手随时随地，经常能找到朴素生活中的神奇。

萧小石石： 就是临时才用手机，正式还是倾向单反。就像电子读物不能代替纸质读物一样。手机拍照没有单反有感觉。

仙剑探云： 对要求不高的人来说手机确实可以逐步代替数码相机了……

云若听风： 超过谈不上，最多齐平，因为毕竟手机不是照相机。配合软件在外出的时候可以当普通相机一用，但就算手机摄像头有千万像素，成像效果还是略差，手机里看不出，放在高分辨率的电脑屏幕上就有对比。

几个人吃饭： 相机之所以是相机，是因为它有它的价值所在！拍照只是手机的一个功能……总之代替不了相机！

虚羽： 手机竟强横如斯，不但能拍照，连电影都能拍了……

怨念值飙升的黑猫君：我去！几天不上网，这消息简直“碉堡”了！||**@大众软件果然棒 编：** 结果公布的是4100万像素的……||**怨念值飙升的黑猫君：** 听说诺基亚要在MWC2012上公布搭载了1600万像素摄像头的新机，貌似为N8升级版？

程材： 作为一名和摄影很相近的专业的学生，表示：若是使用像素较高的手机，同时掌握一定的拍摄小技巧，加之后期的简单处理，拍出来的相片效果完全可以接近甚至达到普通数码相机水平。当然，专业摄影还是得靠单反。

大众软件果然棒： 看来还是公认的那样，手机拍照无法取代真正的数码相机。不过便携性上，手机完胜。正如那位同学说的那样：左手挂手机右手挂相机是很纠结的事情……



本期游戏话题： 经典的日系战棋类游戏曾给玩家留下了美好的记忆，英杰传系列、炎龙骑士团系列、机器人大战系列等经典至今仍拥有众多粉丝，这种类型的游戏有没有给你留下美好的记忆？你更想看到哪一系列重新有新的作品？

路末的魔术师： 个人感觉高清重制一下《炎龙骑士团》比较好…

杨文韬 编： 只玩过《火炎之纹章》和《高级大战争》，这两个都是很不错的日系战棋游戏。

Joker 编： 作为一个日系战棋控……我的英杰传系列复活吧……趁着《三国志12》的热潮复活吧！

曹怡之： 《三国志12》淘宝卖1200元……银行卡伤不起！

Sting 编： 三国志英杰传我长期致力于培养通关时更多数目的99级武将，但不幸的是，每次求完美半途都不得不废。另外天地劫、岳飞传、金庸群侠传等等都花了很多时间。发现自己极喜欢游戏初始时的精细与简单，但当情节铺开人物一多时，精细的计较就会变成无法控制的混乱，此时极希望游戏设计者适当控制人物出场数目。

霄： 玩过最多的是GBA上的炎龙骑士团，火炎之徽章，还有很早的最终幻想都不错。

rainbow： 火纹玩得很多但就是通不了关……感到新作水平有些下降。

望舒： 小时候玩过很多很多，但除了机战什么的，能记得名字的还真没几个……也看不懂日文，完全是瞎打一气……

甲骨文 编： 曾经在PSP上补完了《火焰纹章》。

阿煜Alven： 当年为之疯狂的机战……还有国产的战棋类也很多经典啊。记得有款叫爆笑三国的，当年玩了一遍又一遍，然后笑到抽筋。

賴鎮源源源源源： 机器人大战系列！绝对毋庸置疑的经典！

Lee_陆叁壹： 炎龙骑士团当年还是只在大软杂志上看过，还真没玩过……

MOMOMIZUKI： 火焰之纹章，这个很经典…想当年，没事就和同学一起打火焰啊，SFC、GBA以及某手机版都玩过，总共穿了5部火炬吧～

Absolute_Zer0_： 那必然是GB上的《第二次机器人大战》和GBA上的《超级机器人大战A》，后者让我怨念了好久～

大众软件果然棒： “日系战棋类游戏”几个字引出了一大群“机战”粉丝。从FC到PS3，到处都有“机战”的身影，粉丝数量众多也就不足为奇。当然，这其中也有“高达”这类动漫的影响。

留言板

bluesky：世界同学，这里又有一位对诺基亚感兴趣的读者哦，你看是不是考虑考虑他的建议？8神经大人，这期留言板里游戏方面的问题挺多啊～好了，话不多说，看看都有些什么留言吧。

Q：我觉得在外国游戏和网络游戏大行其道的今天，我们不能忘记当年国产游戏带给我们的愉悦。国产游戏不仅有“三剑”，希望编辑们能做一期介绍优秀国产单机游戏的专题，也祝愿《大众软件》在新的一年里越办越好！**（安徽 杜达）**

8神经：这样的专题我们也想做，不过我们不会重复以前的形式，要做就要争取能做出一点新意来。

Q：我比较喜欢看硬件。看了每期杂志，觉得应该每期都加一些各种硬件的价格比较、分析和购买建议。**（吉林 马宪彬）**

魔之左手：这个想法不错。不过硬件更新换代太快了，也许等到杂志上市，那些硬件的价格已经有了很大变化，那样的话，能够提供给读者的参考价值相对来说就低了一些。我们会尽量给读者提供更有价值的信息。



Q：诺基亚在2011年还是老大呢，就算在2012年也是老三，大软竟然忽视了它，让它情何以堪啊，嘿嘿。早已填好了之前的回函卡，但因为春节太忙忘记寄出了……希望能多一些NOKIA的报道吧。**（云南 张超）**

世界：请问这位读者朋友你想知道关于诺基亚的什么样的信息呢？软件还是硬件呢？硬件方面可以关注咱们的手机评测。软件方面……同样可以关注咱们的手机评测，不过是操作系统以及各种应用等方面。如果是说新闻，那么你可以关注“要闻闪回”栏目，那里面会时不时出现你希望看到的新闻。

Q：改版后的大软明显好了不少，特别是每期的特别策划，都很贴近生活，让我们了解到不少信息，希望能继续给力。不知回函卡寄到时下期杂志出刊没？不然这投票可就作废了……希望邮局能给力。**（四川 祝成龙）**

A：感谢你对“特别策划”的关注。其实每期“特别策划”都会消耗众编辑们不少脑细胞，但是只要读者们喜欢均值得。至于回函卡的期限问题，由于杂志出版周期以及读者们买到杂志的时间的不确定，因此我们没有严格限定回函卡的到期时间。只要读者们寄来了，我们就会纳入统计。当然，各位能准时寄送是最好的，呵呵。

Q：游戏测试平台我希望是以一个不错的游戏为主打并重点分析，对于其他质量较差的游戏就简单分析一下（如攻略前的评分一样）。**（甘肃 黄凯）**

8神经：是说网络游戏测试平台吗？这个建议很好，我们会转达给键盘让他参考。不过也有个实施起来的难点，那就是网络游戏要玩得深入并详细分析的话，没有足够长的游戏时间是做不到的，这对我们有限的评测人手来说是个考验……

Q：很想看到WCG2012有“街霸4”的比赛项目。还有，大软要是能赠送光盘就好啦！**（上海 胡文宁）**

A：我们也希望能看到这类格斗游戏在WCG舞台上的表现。单以竞技角度来说，“街霸4”的观赏度和竞技性都是非常高的，并且作为多年以来的格斗品牌，人气自然是没话说。现阶段还在票选决赛项目，小编们喜爱的铁拳6和街霸4都有机会入选，如果您想在决赛阶段看到，就去投票吧。至于光盘，在很多人都不再动用光驱的年代里，我们希望能坚实立足于平面媒体自身的优势，为读者提供更多具有可读性，且有启示性的文字和观点。

Q：能不能在单机游戏介绍栏目中把游戏的硬件及软件配置要求也介绍一下呢？**（云南 刘源）**

8神经：以前的攻略栏目中有这个环节。不过鉴于这几年都没有什么对配置要求特别苛刻的游戏出现，一般硬件配置就可以通吃现在的游戏了，所以又暂时取消了。如果有哪款新游戏对硬件要求比较特殊，我们一定会注明的。

Q：一直都对魔兽的小说漫画什么的感兴趣，新年过后想去买，却发现貌似只有Amazon上有基本中文的和几本进口外文的，淘宝上有一些卖家有卖全套的，但又不知真假……一个在《魔兽世界》中到处游荡探索的60级亡灵小盗贼求推荐魔兽小说。**（广东 蔡子楠）**

A：想当年，《魔兽世界》在编辑部可是非常流行的，冰河大叔什么的，在游戏里被各种虐，还……打住，这位读者是想要推荐小说？这里推荐一下“山口山”系列三本小说集，各地新华书店及网上书店有售，相信你会喜欢的。

申明

本刊2012年2月下旬刊“评游析道”栏目中刊登的《中国侠文化与侠题材游戏漫谈》一文，有读者举报存在抄袭行为。经本刊编辑进行调查取证，该作者（四川 XX 笔名“指尖世界”）亦无法证明文章是由自己原创，故可判定为抄袭。该文的真正作者应为福建 郭恺。特此申明。

林晓在线

林晓：草长莺飞，天蓝云淡，树梢林间一片碧色，春光好。无论人世间如何纷扰凌乱，大自然总是如期呈现它的面貌，北京的4月天，就该是燕子呢喃花团锦簇。中国古老的生存哲学，是要与天和谐，顺应天时，人与自然相互依存，而非人一味向自然索取，改造自然为我所用——这种理念，现在又引起许多人的重新思索，也许这才是人类社会可持续性发展的钥匙。

思绪在这个春天发散得有点远，回到这本杂志上来，《大众软件》第400期即将面世。400本杂志摞在一起，普通住宅的天花板怕是够得到了，400本大软背后，是许多编辑的青春，也是许多读者的成长……《大众软件》，继续向500期前进吧！

写在大软边上——说说我曾经的大软同事们·阿飞篇

■北京 林晓

（**林晓：**这是我搏客上的文章，本来是想写成一个系列，好吧，我答应大家，一定会写成一个系列的。）

叫阿飞的人很多，我认识的这个阿飞，本名叫朱俊飞。

初见阿飞的时候，并不知道将与他同事。那时我对《大众软件》四个字的感觉，就如同现在我对财经杂志的感觉一样，十分茫然。彼时阿飞刚刚北上京城，不知怎的就在一次朋友的聚会上认识了。初次的印象，好吧，可以用没有印象来形容——2000年的阿飞，青涩未必，含蓄内敛是有的，是要相处久了才能体会好处的那种类型男子，拿现在的概念套用，有点大叔正太混合型吧。后来阿飞去了《大众软件》杂志工作，知道我在求职，于是就问我，有没有兴趣也去《大众软件》试试。

结果，大家都知道了。

有时候，冥冥之中改变我们命运的，未必便是我们至亲至爱之人。

而因为阿飞的推荐，改变的我的命运，又牵连了其他的人。所谓命运的轨迹一经转动，便辗转出新的痕迹，指引我奔向茫然的未来。

进入大软，并不和阿飞一组，他在编辑部做“读编往来”和“游戏剧场”两个栏目，我去了新设立的记者组。他在地下室，我在另一栋楼的2楼。不常见，依然印象不多，但他总是我在大软第一个熟悉的人了，觉得亲切。后来sesa来了，她在地下室，和阿飞熟了，于是我也很熟了，生日时还约到家中玩。

阿飞的优点是主意多，且有执行力，不是夸夸其谈的性格，当时在力推他的长篇小说《三国群侠传》（第一卷）。2000年的穿越小说，架空类型，三国题材，看上去会红，但实际上很难，作为一个从未有过的文学品类，它的拓荒者和探路者注定将被后来者踩在脚下，《三国群侠传》直到阿飞离开杂志社才完成了五分之二。

2001年，杂志社搬到了恩济大厦，然后我的记者生涯就此断送，因为阿飞要调去网络部门全职大软论坛晶合后院，作后院总管，他的栏目便一起打包给了我。

读编往来，游戏剧场，TOPTEN，从此以十年时光，成就一个名字：林晓。

于是看杂志的朋友说：我初中时候就在大软上看到林晓姐姐，现在她还在那里啊。

所以，我要回忆大软的时光，第一个会想到的人，绝对就是阿飞。

阿飞做后院的大内总管有大约两三年的样子，其间最大的收获便是他将后院ID叫“最美的狼”的MM，拐做自己的老婆。

然后，阿飞就离开大软了，在他离开前，还试图和我以及另外两个同事联手做一本幻想类杂志，雄心勃勃，企划书都写了，正规得不得了。然而赶上非典，投资方出了问题，便烟消云散。

离开大软的阿飞去广州，一个书商想做幻想杂志。书商的短视几乎是通病，于是，没有多久江湖消息传来，阿飞离开广州了。

后来阿飞去了成都，在《科幻世界》工作，“最美的狼”有了新名字“妖果”，夫妻俩个恩恩爱爱。

再后来，阿飞又回到京城了，这一次是来主持一本新的幻想杂志，名字就叫《阿飞幻想》。

《阿飞幻想》第一辑出版后，送到大软编辑部，成为“读编往来”栏目的奖品。

阿飞的名字，便又一次出现在《大众软件》上。

历史，就以这样螺旋形的方式前进着。

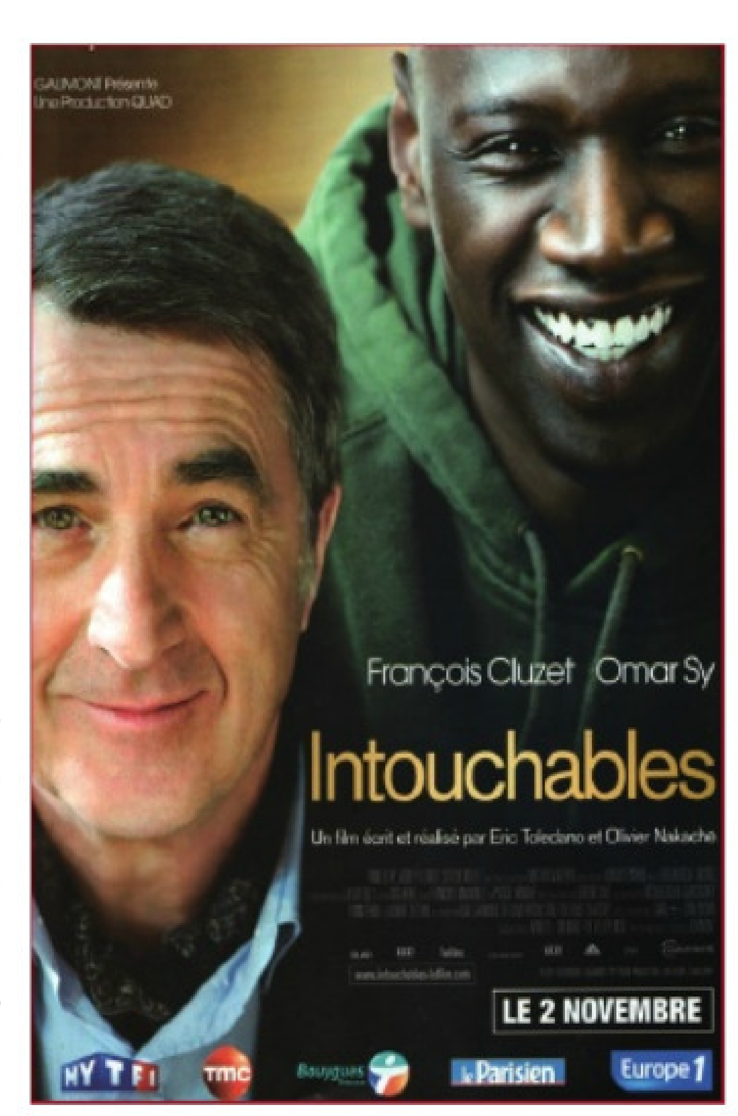




触不可及 Intouchables（法）

■北京 冰河

导演：奥利维·那卡什 / 艾力克·托兰达



法国电影最近很火，除了刚刚成为奥斯卡大赢家的《艺术家》之外，另一部法国电影《触不可及》也成为欧美影坛票房与口碑俱佳的杰作。可以说，在《虎口脱险》之后很久没看到这么精彩的法国喜剧电影了。所以这片子应该是近期必看的佳作。

从内容来说，这电影具备了成功类型电影所必备的一切要素：絮絮叨叨的搞笑台词，各种阴差阳错的误会，油滑的黑人话痨与一本正经的白人精英，小人物的善良和自以为是……怎么样，有没有想起《尖峰时刻》，但仅仅有这些并不足以保证这片子口碑和票房。本片之所以受到欢迎，用时兴的一句话解释：接着地气。就是真切地反映了现实。只有这样的作品才能双赢，否则那就只能是《变形金刚》了。

有没有设想过农民工和房地产老板不得不一起生活一段时间会发生什么有趣的事情？好像这样的题材至今在中国没出现，但《触不可及》就是这样一部电影。没文化又自以为是的黑人小混混应聘给一位残疾的白人精英做看护，种族、阶层和文化的差异让他们从一开始就不断磕磕碰碰，就像《甲方乙方》里喊着要吃苦的房地产大亨死活不明白吃苦是咋回事，直到最后他偷吃完了村子里所有的鸡……人的本性终究是相同的，当不得不共同面对困境的时候，表面上的差异终究会消失，应对人生的挑战，携手渡过难关。尽管当大幕落下之时，黑人小混混晃着肩膀离开豪宅，回归他“应有的那种生活”，但这段经历终究让两个人都有了改变，小人物终于懂了一些艺术，而富人则变得不再那么冷漠，他与生活和解了。

对于贫富和阶级差异冲突同样激烈的中国社会，本片同样具备应有的社会意义，只要把农民工和房地产老板代入其中即可。所以，若有可能，还是去看看吧，当然最好是在电影院里。

佳作推荐

★《为黛西小姐开车》同样是黑人白人，穷人富人的故事，没那么搞笑，但很温暖。P



鱼★Fish

■江苏 Yuko



恐怖漫画家伊藤润二著有《富江》《至死不渝的爱》《漩涡》等作品，这一系列漫画一度被改编成电影，在《午夜凶铃》开启的恐怖电影热潮中占有举足轻重的位置。伊藤的作品以短篇或短篇系列为主，其为数不多的长篇作品之一《鱼》则被改编为动画，以OVA的形式于2月底正式发售。

伊藤创造的恐怖从不缺重口味的视觉冲击，更不乏于扑朔迷离、引人入胜的剧情。值得一提的是，他笔下的人物并非有着惊奇的骨骼，而是跟三次元的人物一样有着普通的比例，细腻至发梢、表情，举手投足都弥漫着日常的气息。铺垫恐怖并非易事，伊藤明白，这些平凡无奇的东西、想法或者事件，一旦发生了非现实的“变化”，让事件达到了一个荒谬、无理、疯狂的境界，那么恐怖之感就会突然而至。漫画《鱼》即是延续了伊藤的恐怖风格。

顾名思义，《鱼》描写的是一群“异常”的生物差点毁灭日本的故事。男主阿忠与其女友华织在海边度假期间闻到难以忍受的臭味，元凶却是一条面目可憎、长着疑似是机械腿的死鱼！与怪物纠缠之时他们才意识到整个城市已经被成千上万登陆的“行走鱼”占领……被它们的机械脚刺中的人会渐渐肿胀起来，而后变得面目全非，并喷射出浓烈的臭气（瓦斯）。需要以瓦斯作为能源的机械脚，将他们束缚之后变成新的机械。整个城市到处弥漫着腐烂的味道。阿忠的伯伯小柳辨认出这种尸臭似曾相识，而他在解剖鱼时发现，机械脚竟无焊接痕迹……令阿忠无法相信的是，华织已因感染而被伯伯做成了“行走机器”……此时的阿忠又有怎样的坚持呢？ 由于《鱼》的原作相较于其改编动画OVA创造出的恐怖气氛略胜一筹，Yuko酱在这里建议各位先补全漫画版本之后再欣赏其OVA哟～（OVA剧情略有改动）

新番速递

★《境界线上的地平线 第二季》——强大的世界观，战斗也很带感。《英国》《三征西班牙》出场决定，新的战斗开始！

★《ZETMAN超魔人》——原作很黄很暴力，动画前景观望中……

★《宇宙战舰大和号2199》剧场版——20世纪70年代的经典科幻动画翻拍，CV由小野大辅、铃村健一、田中理惠等人出演。P

览书

临高的**未来传奇**

■北京 林晓



有一个神奇的地方叫临高，它在那地图的旮旯角……好吧，在小说《临高启明》网络走红以前，即便是海南岛的本地土著，也有说不清临高在哪里的吧？这个位于海南岛西北部特产乳猪的农业县，面积不大，人口不多，虽然历史悠久得要从公元607年开始计算，但知名度恐怕从来没有出过海南岛。

现在不同了，随着《临高启明》的升温，临高大有成为旅游“热点”的可能，强烈建议县政府根据小说建立明城，让小说粉丝们亲身感受小说中的场景，过一把穿越大明朝的瘾。对的，《临高启明》是一部穿越系小说，而且，还是组团群体穿越的那种，而且的而且，还是有准备有预谋组团群体穿越的那种！

当然，和任何一件事物都是由小到大发展起来一样，《临高启明》原本只是论坛上一场争论的产物。这场关于“如果群体穿越，哪里最适合作为穿越者的基地？”的讨论，催生出《迷失在一六二九》《一六二二》《临高启明》3本小说，被戏称为“临高三屠”。3本书都是群穿，从《一六二二》穿越者只有5人到《临高启明》的500多人，3本书的侧重点和目的各不相同，但选择的时间点都差不多——大明王朝即将崩溃前夕，如何挽社稷于不倒，救黎民百姓于乱世，平农民起义，拒清兵入关……种种困难，等着穿越众一一克服。

《临高启明》重技术，对在大明朝条件下的现代工业技术建设考据到了较真的地步。小说背后是整整一个论坛的、来自于全国各行各业网友的技术支持。

《迷失在一六二九》情节强一些。《一六二二》没有细读，不过作者上来就讨论穿越后的语言问题让我喜欢。穿越文固然都是天马行空，但如果不能合理、真实、可信、可行的去描述穿越后时代，穿越文便仅仅只是娱乐，没有更多的价值。

好书推荐

★《临高启明》起点连载地址：http://www.qidian.com/Book/1262627.aspx

★《迷失在一六二九》起点连载地址：http://www.qidian.com/BookReader/1111193.aspx

★《一六二二》起点连载地址：http://www.qidian.com/Book/1249419.aspx

体育

幸福的小晖，**成熟了**

■北京 Joker



不久前结束的斯诺克威尔士公开赛，丁俊晖职业生涯第七次打进大型排名赛决赛，第5次夺冠，打破了26个月的大型排名赛冠军荒。纵观整个比赛过程，小晖以4：0零封“中国杀手”马克-戴维斯，又以4：3粉碎了“巫师”希金斯的三连冠美梦，再以5：4绝杀胖子李，然后6：2轻取墨菲，本赛季首次进入大型排名赛决赛，也是他时隔22个月后第七次闯进大型排名赛决赛。决赛中他与老对手塞尔比联手为观众奉献了一场15局的大战，最终小晖以9：6的比分力克塞尔比夺冠。整个比赛的过程精彩异常，两人分别轰出多次高分单杆，其中塞尔比还拿下了单杆145分，刷新了本次比赛的最高档案得分纪录，但我们看到，如今的小晖已经成熟，展现了强大的心理素质。在塞尔比连续高分杆的压力下，小晖没有再像以前一样毛躁失误，而是稳住阵脚，巧妙周旋，最终夺冠。

比赛结束后，小晖自己揭开了变得如此成熟稳重的原因——他恋爱了。虽然早就因为偷拍而被外界得知小晖的生活中多了一个女孩，但是小晖自己承认还是第一次，“她帮助我很多，我不可能承担所有的一切，她给我做饭，照顾我的生活，让我有更多时间练球，现在我的生活比原来好多了，也开心多了”。小晖在赛后这么说道。很平淡，但字句间我们都能感受到小晖的幸福。

恭喜小晖，一个事业爱情双丰收的胜利者。

新闻流言板

★阿内尔卡代言网游《FireFall》。嗯，这个世界级的球星在中国正发挥着他全身的能量。

★NBA全明星赛结束，西部险胜，杜兰特获得MVP，勒夫获得三分王，不可否认，年轻人的时代正在到来。

热门游戏TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

大众软件单机游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	票数
1	仙剑奇侠传五	2634
2	古剑奇谭	2522
3	植物大战僵尸	2348
4	仙剑奇侠传四	2189
5	大富翁8	2133
6	刺客信条Ⅱ	1997
7	孤岛危机2	1885
8	传送门2	1842
9	极品飞车14	1723
10	三国志11	1687

数据来源：《大众软件》读者投票·2012年2月

编辑点评：无论是上班族还是上课族，很多人在日常生活中总会感觉压力越来越大，因而借游戏放松的人也就越来越多。既然是放松，那么剧情紧凑并让人心跳加速的游戏就不受各位欢迎了。

大众软件网络游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	票数
1	魔兽世界	2755
2	穿越火线	2621
3	跑跑卡丁车	2451
4	剑侠情缘网络版叁	2402
5	冒险岛	2298
6	九阴真经OL	2121
7	战地之王	2045
8	天龙八部	1915
9	泡泡堂	1823
10	梦幻西游	1768

数据来源：《大众软件》读者投票·2012年2月

编辑点评：有新闻说《魔兽世界》已经开始走下坡路，不过从投票情况来看……你确定它真的开始“下坡”了？紧随其后的是现在非常火热的《穿越火线》。虽然得忍受各种状况，但不可否认游戏确实能够抓住大众玩家的心理。

北美PC游戏单周销售榜		
排名	中文名	英文名
1	使命召唤：现代战争3	Call of Duty: Modern Warfare 3
2	战争游戏：欧洲扩张	Wargame: European Escalation
3	杀出重围：人类革命	Deus Ex: Human Revolution
4	心灵杀手	Alan Wake
5	阿玛拉王国：惩罚	Kingdoms of Amalur: Reckoning
6	上古卷轴Ⅴ：天际	The Elder Scrolls V: Skyrim
7	英雄萨姆3：BFE	Serious Sam 3: BFE
8	特大城市2012	Cities XL 2012
9	十字军之王2	Crusader Kings Ⅱ
10	亲爱的艾斯特	Dear Esther

数据来源：Steam·2012年2月26日

编辑点评：国外玩家似乎更偏爱战争题材的游戏，《使命召唤：现代战争3》与《战争游戏：欧洲扩张》即是证明。“膝盖中箭”的人数在TOPTEN中继续占据一席之地，但真正吸引人的是游戏的一系列MOD。

韩国网游单周排行榜		
排名	游戏名称	游戏类型
1	暗黑破坏神Ⅲ	动作RPG
2	剑灵	MMORPG
3	DK OL	MMORPG
4	激战2	MMORPG
5	女王之刃	MMORPG
6	上古世纪	MMORPG
7	Z奇兵	MMORPG
8	天龙记	MMORPG
9	胸怀三国志	网页游戏
10	丝绸之路w	网页游戏

数据来源：Gamenote·2012年2月28日

编辑点评：“暗黑3”看来是被分类为网游了，紧随其后的是……好多MMORPG啊，各位全都玩过吗？引人注目的是排行榜中首次出现了网页游戏的身影。网页游戏凭借无客户端的优势可以吸引一大批休闲玩家。

AppStore中国游戏下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	Where's My Water?	博雅德州扑克
2	水果忍者	Lightning Fighter Free
3	Lightning Fighter	大家来数钱
4	植物大战僵尸	乱世天下
5	Asphalt 6: Adrenaline	人人钢铁元帅
6	大富翁4	宠物猎人
7	Cut the Rope	口袋大厦
8	Robber Rabbits!	Where's My Water? Free
9	水果忍者：穿靴子的猫	Small Street
10	天朝教育委员会	风云三国

数据来源：App Annie·2012年3月3日

编辑点评：忍者继续砍水果，植物还在打僵尸。把各种神奇的动物抓来当作自己的宠物，与它们互动；在3D的卡通世界里经营你的大厦，打造摩天大楼。从网页游戏移植而来的“风云三国”，需要慢慢摸索才能体会到游戏的乐趣。

国内Android应用排行榜——游戏类		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	植物大战僵尸	水果忍者：穿靴子的猫
2	愤怒的小鸟里约大冒险	KAPOW中文版
3	重力感应迷宫	三重镇
4	会说话的汤姆猫2	死亡拉力赛
5	Excel三国杀	弗雷德狂奔
6	公路飞车	汤姆的情书
7	非常跳跃	小小战争：全面开战
8	极品飞车14热力追踪	恶魔猎人
9	水果忍者高清版	防御之星
10	愤怒的小鸟春节版	3D纽约过山车

数据来源：Appchina应用汇（www.appchina.com）·2012年2月

编辑点评：帅气而眼神有几分轻佻邪气的猫王子，身着象征荣耀的长靴，手握着欧洲中世纪的利剑——《水果忍者：穿靴子的猫》力求带给玩家不同的游戏体验，除保留水果忍者原有的精彩魔力外，魔豆将成为生存所必不可少的元素。



本期特惠价：￥7.00元
定价：~~￥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN